

(19) KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11) Publication number: 1020000037218 A
 (43) Date of publication of application: 05.07.2000

(21) Application number: 1020000019243

(71) Applicant: PARK, JIN SOOK

(22) Date of filing: 12.04.2000

(72) Inventor: PARK, JIN SOOK

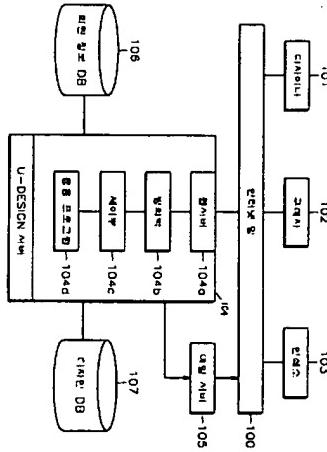
(51) Int. Cl

G06F 17/00

(54) SYSTEM AND METHOD FOR MANUFACTURING SELF DESIGN USING NETWORK

(57) Abstract:

PURPOSE: A system and method for manufacturing self design using a network are provided so that designs for purchasing can be selected and manufacturing orders can be achieved on line directly by direct inspection/combination/modification of user to the design database. CONSTITUTION: A system and method for manufacturing self design using a network includes a purchaser computer (102), which is capable of connecting the network. A designer computer (101) is also capable of connecting the network. A printing office (103) is also capable of connecting the network. A design server (104) is connected with the network, stores the design information inputted by the designer computer (101) to the design database (107), searches, combines and modifies the design information stored to the design database (107) corresponding to the design conditions being inputted from the purchaser computer (102) and then outputs the information, finally, transmits the selected design information and the users information being required for purchasing to the printing office.



COPYRIGHT 2000 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination (20000412)

Notification date of refusal decision (20021230)

Final disposal of an application (rejection)

Date of final disposal of an application (20021230)

Patent registration number ()

Date of registration ()

Number of opposition against the grant of a patent ()

Date of opposition against the grant of a patent ()

Number of trial against decision to refuse ()

Date of requesting trial against decision to refuse ()

공개특허특2000-0037218

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. 6
G06F 17/00

(11) 공개번호 특2000-0037218
(43) 공개일자 2000년07월05일

(21) 출원번호 10-2000-0019243
(22) 출원일자 2000년04월12일

(71) 출원인 박진숙
서울특별시 서초구 반포본동 반포아파트 109동 306호
(72) 발명자 박진숙
서울특별시 서초구 반포본동 반포아파트 109동 306호
(74) 대리인 이영필
최홍수
박영일

심사청구 : 있음

(54) 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템 및 방법

요약

본 발명은 통신 네트워크를 이용한 디자인 제작 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 특히 인터넷망을 이용하여 기업 이미지 통합(CI:Corporate Identity) 디자인을 구매자 스스로 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인들을 직접 열람/조합/변경하여 구매하고자 하는 디자인을 선택하고 이를 온라인 상에서 직접 주문 제작 의뢰할 수 있게 제어하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템 및 방법에 관한 것이다.

본 발명에 의하면 디자이너는 자신의 창작된 디자인을 널리 홍보할 수 있을뿐만 아니라 구매수량에 비례하여 저작권료를 지급받을 수 있는 효과가 발생되며, 구매자는 디자인 제작 기간 및 비용을 획기적으로 줄일 수 있을뿐만 아니라 디자인 데이터 베이스에 저장되어 있는 많은 디자이너의 디자인을 직접 비교하면서 자신의 회사 이미자에 가장 적합한 디자인을 구매자 스스로 변경시켜 가면서 디자인을 결정할 수 있게 되어 디자인 선택의 폭이 넓어지는 효과가 발생되며, 구매자는 주문한 디자인 제품에 대한 디자인 사양 및 구매자 정보를 인터넷을 통하여 인쇄소에 자동으로 전달되어 제품 제작 시간 및 노력을 줄일 수 있는 효과가 발생된다.

대표도

도1

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 의한 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템의 구성도이다.

도 2는 본 발명에 의한 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법의 흐름도이다.

도 3은 도 2의 흐름도 중에서 디자이너에 의하여 디자인 서버에 디자인 등록하기 위한 과정을 도시한 흐름도이다.

도 4는 도 2의 흐름도 중에서 구매자에 의하여 셀프 디자인하는 과정을 도시한 흐름도이다.

도 5는 도 2의 흐름도 중에서 인쇄소에 의하여 주문 제작된 디자인 제품을 제작하여 구매자에게 전송하는 과정을 도시한 흐름도이다.

도 6은 도 1의 디자인 서버에서 실행되는 프로세스를 설명하기 위한 IDEF 표기법을 도시한 것이다.

도 7~ 도 46은 도 1의 디자인 서버에서 제공하는 각종 메뉴 화면 정보를 도시한 것이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야 종래기술

본 발명은 통신 네트워크를 이용한 디자인 제작 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 특히 인터넷망을 이용하여 기업 이미지 통합(CI:Corporate Identity) 디자인을 구매자 스스로 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인들을 직접 열람/조합/변경하여 구매하고자 하는 디자인을 선택하고 이를 온라인 상에서 직접 주문 제작 의뢰할 수 있게 제어하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템 및 방법에 관한 것이다.

종래의 기술에 의한 인터넷망을 이용한 디자인 제작 시스템은 크게 다음과 같이 분류할 수 있다.

첫 번째로, 가장 기본적인 형태로 디자인을 주문 접수받은 후에 디자인 제작 사이트 운영자가 접수받은 내용에 근거하여 디자인을 제작하여 소비자에게 전달하는 형태가 있으며, 두 번째로, 고정적인 디자인을 열람한 후에 선택하여 구매하는 형태가 있다.

이러한 종래의 기술에 의한 디자인 제작 시스템은 다음과 같은 문제점을 지니고 있다.

첫 번째로, 인터넷상에서 단순히 주문 접수를 받은 후에 디자인을 제작하여 소비자에게 전달하는 형태는 단순히 인터넷을 이용하여 주문만 받는 시스템으로 기존의 C.I 제작 절차와 차이가 없으며 이에 따라서 제작비용 및 시간이 많이 소요되는 문제점이 있었다.

두 번째로, C.I란 기업이 추구하는 이미지를 시각화하는 것으로서 고정적인 디자인을 열람한 후 원하는 디자인을 선택하여 제작하는 형태는 단순히 미술 작품을 보고 선택하여 제작하는 형태와 같기 때문에 구매자 자신이 원하는 기업 이미지에 부응하는 디자인을 고르기 어려우며 디자인의 변경이 불가능하기 때문에 다양한 디자인 변형을 시뮬레이션해 볼 수 없는 문제점이 있었다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 상술한 문제점을 해결하기 위하여 인터넷을 통하여 디자이너는 창작된 디자인 및 해당 디자인에 대한 특징, 업종 카테고리 등에 관한 정보를 디자인 데이터 베이스에 등록하여 구매현황에 따라서 저작권료를 지급받고, 구매자들은 인터넷을 통하여 자신의 기업에 맞는 디자인들을 디자인 데이터 베이스를 통하여 검색하고, 디자인 조건을 변경시키면서 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인들을 조합, 또는 변경하여 구매하고자 하는 디자인을 결정한 후에 인터넷을 통하여 직접 제품 적용 주문을 내어, 인터넷을 통하여 인쇄소로 주문 사양이 바로 전달되어 디자인 제품 제작을 실행하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

발명의 구성 및 작용

상기 기술적 과제를 달성하기 위하여 본 발명에 의한 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템은 네트워크에서의 디자인 제작 시스템에 있어서, 상기 네트워크에 접속 가능한 구매자 컴퓨터, 상기 네트워크에 접속 가능한 디자이너 컴퓨터, 상기 네트워크에 접속 가능한 인쇄소 컴퓨터 및 상기 네트워크에 접속되어, 상기 디자이너 컴퓨터에 의하여 입력되는 디자인 정보를 디자인 데이터 베이스에 저장하고, 상기 구매자 컴퓨터로부터 입력되는 디자인 조건에 상응하여 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인 정보를 검색하여 열람, 조합 및 변경시켜 출력시키고, 최종적으로 선택된 디자인 정보 및 구매 요청된 사용자 정보를 상기 인쇄소 컴퓨터로 전송하기 위한 디자인 서버를 포함함을 특징으로 한다.

상기 다른 기술적 과제를 달성하기 위하여 본 발명에 의한 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법은 네트워크에서

의 디자인 제작 방법에 있어서, (a) 상기 네트워크를 통하여 입력되는 디자이너의 디자인 정보에 의하여 디자인 데이터 베이스를 구축하는 단계, (b) 상기 네트워크에 접속된 구매자 컴퓨터를 통하여 구매하고자 하는 디자인 조건 정보를 입력하는 단계 및 (c) 상기 단계(b)에서 입력된 디자인 조건 정보에 상응하여, 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인 정보를 검색하여 열람, 조합 및 변경시켜 출력시키는 단계를 포함함을 특징으로 한다.

이하 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시 예에 대하여 상세히 설명하기로 한다.

도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명에 의한 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템은 인터넷망(100), 디자이너 컴퓨터(101), 구매자 컴퓨터(102), 인쇄소 컴퓨터(103), 디자인 서버(104), 메일 서버(105), 회원정보 데이터 베이스(106) 및 디자인 데이터 베이스(107)를 구비한다.

위의 디자인 서버(104)는 웹 서버(104a), 방화벽 수단(104b), 제어부(104c) 및 응용프로그램(104d)으로 구성되어 있다.

인터넷망(100)은 웹으로 컴퓨터를 전세계적으로 연결하는 통신망으로서, 디자이너, 구매자 및 인쇄소 컴퓨터(101, 102, 103)의 사용자가 인터넷 서비스를 제공받기 위해서는 인터넷 접속용 소프트웨어인 지점간 프로토콜을 이용하여 인터넷 프로토콜(IP) 주소를 할당받고, 이를 이용하여 월드 와이드 웹(WWW) 브라우저 등을 통하여 인터넷 서비스를 사용할 수 있게 된다. 이때 월드 와이드 웹서비스를 받기 위해서는 넷스케이프 네비게이터(Netscape Navigator) 및 마이크로소프트 인터넷 익스플로러 등의 웹 브라우저를 기동하여 원하는 웹 사이트의 서버에 접속하여 원하는 정보를 받는다.

이와 같은 방법으로 디자이너, 구매자 및 인쇄소 컴퓨터(101, 102, 103)는 인터넷망(100)을 통하여 웹 서버 중의 하나인 본 발명에 의한 셀프 디자인 제작을 가능하게 하는 사이트의 디자인 서버(104)에 접속된다.

디자인 서버(104)를 구성하는 세부 구성수단들의 동작을 설명하면 다음과 같다.

웹 서버(104a)는 디자인 서버(104)에 디자이너, 구매자 및 인쇄소 등의 클라이언트 컴퓨터(101, 102, 103)가 인터넷망(100)을 통하여 접속되는 경우에 도 7과 같은 홈 페이지 정보를 전송하고, 홈 페이지 정보에서 선택된 메뉴 및 입력데이터에 상응하여 응용 프로그램(104d)에 의하여 해당 프로세스를 실행시킨 결과에 대한 데이터를 인터넷망(100)에서 공용으로 사용하는 전송 프로토콜에 의하여 접속된 클라이언트 컴퓨터(101, 102, 103)로 전송하는 역할을 한다.

방화벽 수단(104b)은 인터넷망(100)을 이용한 정보 교환시의 디자인 서버(104) 내부의 정보 자산을 보호하고, 외부로부터 유해 정보 유입을 차단하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어로 구성되어 있다. 일 예로 IP 어드레스, 사용자 인증번호, 포트번호 등을 이용하여 외부의 접속을 제한하는 프로그램에 의하여 내부 정보의 불법적인 유출을 보호한다.

제어부(104c)는 디자인 서버(104)를 총괄적으로 제어하며, 입력되는 데이터에 따라서 셀프 디자인 등록 및 제작을 위한 응용 프로그램(104d)을 기동하여 해당 프로세스들을 실행시키는 역할을 한다.

해당 프로세스들을 도 6에 도시된 바와 같은 IDEF(Information DEFinition) 표기법으로 표현하면, 입력 데이터(I), 응용 프로그램(C), 출력 데이터(O), 수행자(M)로 표기하여 설명할 수 있다.

입력 데이터(Input)는 프로세스가 수행되기 위하여 입력되는 데이터로서, 시스템에 의하여 입력되는 데이터와 디자이너 및 구매자가 입력하는 데이터로 구분된다.

응용 프로그램(Control)은 프로세스의 수행시 적용되는 디자인 데이터 베이스 구축, 셀프 디자인 제작 및 주문 제작 실행을 위한 각종 제어 프로그램이다.

수행자(Mechanism)는 프로세스에 사용자 입력 데이터를 제공하고, 출력 데이터를 확인하는 수행자를 의미하며, 디자이너, 구매자, 인쇄소 운영자 및 사이트 운영자가 된다.

응용 프로그램(104d)은 본 발명에 의한 셀프 디자인 등록 및 제작을 가능하게 하는 각종 프로세스를 실행시키기 위한 프로그램들이다.

즉, 응용 프로그램(104d)은 디자인 데이터 베이스(107)를 구축하기 위한 프로그램, 셀프 디자인 로고 제작을 실행하

기 위한 프로그램, 셀프 디자인을 주문제작하기 위한 프로그램 등을 포함하고 있다.

그리고, 메일 서버(105)는 메일을 지정된 주소로 전송하는 역할을 실행하는데, 본 발명에서는 구매자가 셀프 디자인하고 나서 구매 요청한 디자인 정보 및 구매자 정보를 인쇄소 컴퓨터의 주소로 전송하는 역할을 실행한다.

회원정보 데이터 베이스(106)에는 디자이너 회원, 구매자 회원, 인쇄소 회원들의 신상 정보 및 디자인 등록, 구매, 인쇄 등의 각종 셀프 디자인 제작 관련 정보가 저장되어 있다.

디자인 데이터 베이스(107)에는 디자이너 회원에 의하여 등록되는 디자인 정보들이 저장되어 있다.

디자인 정보는 도 18~ 도 20에서와 같은 디자인 등록을 위한 프로세스에 의하여 디자인 데이터 베이스(107)에 저장되는데, 구체적으로 도 20에 도시된 바와 같이 디자이너에 의하여 입력되는 디자인의 업종 카테고리 정보, 어울리는 폰트 정보, 디자인 이미지에 대한 설명 정보, 디자인 정렬 위치에 대한 정보 등이 디자인된 알파벳, 자/모음 또는 음절 데이터와 함께 저장된다.

그리고, 디자인 데이터 베이스(107)에는 디자이너가 등록한 알파벳, 자/모음 또는 음절에 대한 디자인에 대하여 디자인 서버(104) 운영자가 이미지 특성을 평가한 정보를 디자인 정보와 함께 저장되어, 구매자가 디자인을 선택하는데 참고 자료로 활용된다. 이미지 특성 평가는 항목으로는 디자인의 선진성/독자성, 국제성/전달성, 유연성/내구성, 패션성/화제성 등에 대하여 계수화하여 평가한다.

그러면, 도 1에 도시된 셀프 디자인 제작 시스템에 의한 셀프 디자인 사이트의 총괄적인 운영 방법에 대하여 도 2의 흐름도를 참조하여 설명하기로 한다.

우선, 셀프 디자인 제작 사이트 운영자가 셀프 디자인 제작을 위한 서비스를 제공하기 위하여 디자인 데이터 베이스(107)를 구축한다(단계201).

디자인 데이터 베이스(107)는 사이트 운영자가 직접 자신이 창작한 디자인 정보를 저장하는 방법에 의하여 구축할 수도 있으나, 이러한 경우에는 디자인 데이터 베이스(107)를 구축하는데 시간 및 노력이 많이 소요될 뿐만 아니라 디자인 데이터 베이스(107)에 저장되는 디자인의 다양성이 결핍되는 단점이 있다. 따라서 디자인 데이터 베이스(107)를 사이트 운영자뿐만 아니라 외부 디자이너들에 의하여 창작된 디자인을 등록받고, 이를 디자인의 판매 현황에 따라서 일정 저작권료를 지불하는 방식에 의하여 디자인 데이터 베이스(107)를 구축하는 것이 효과적이다.

디자인 데이터 베이스(107)가 구축된 후에 구매자 회원에 의하여 디자인 서버(104)에 접속되어 로고제작을 위한 메뉴가 선택된 경우에, 디자인 사양을 선택하기 위한 메뉴 정보를 구매자 컴퓨터(102)로 전송하고, 구매자가 입력한 디자인 사양 선택 정보를 전송받아, 구매자가 결정한 디자인 조건에 따라서 디자인 데이터 베이스(107)를 검색하고, 검색된 디자인 데이터를 구매자가 입력한 상호이름과 조합, 변경하여 구매자의 의사가 반영된 로고를 제작하는 프로세스를 실행시킨다(단계202).

단계202의 프로세스를 실행한 디자인 로고가 복수개 검출된 경우에는 구매자 키 입력에 따라서 순차적으로 디자인된 로고를 구매자 컴퓨터(102)로 전송하고, 구매자는 자신이 원하는 로고 디자인이 존재하는 경우에 해당 로고를 디자인을 선택한 후에 구매를 위한 데이터를 입력한다(단계203).

구매자 컴퓨터(102)에 의하여 구매 결정된 디자인 정보 및 구매자 정보는 디자인 데이터 베이스(107) 및 회원정보 데이터 베이스(106)에 저장된다(단계204).

그리고 나서, 구매자에 의하여 셀프 디자인된 디자인 정보 및 구매자 정보는 메일 서버(105)에 의하여 인쇄소 컴퓨터(103)로 전송되고(단계205), 인쇄소에서는 디자인 서버(104)로부터 전송된 디자인 정보에 따라서 인쇄 작업을 실시하고 인쇄된 제품을 디자인 서버(104)에 구매 요청한 구매자에게 우송한다(단계206). 그러면, 구매자는 디자인 서버(104)의 운영자에게 디자인 사용 금액 및 디자인 물품 제작비용을 지불하고, 디자인 서버(104)의 운영자는 이를 다시 구매된 디자인을 등록한 디자이너 및 인쇄소 운영자에게 각각 일정 금액을 지급하게 된다(단계207).

그러면, 세부적으로 디자인 데이터 베이스(107)의 구축 단계(단계201)에 대하여 도 3의 흐름도를 참조하여 설명하기로 한다.

우선, 디자이너 컴퓨터(101)가 인터넷망(100)을 통하여 디자인 서버(104)에 접속되는 경우에, 디자인 서버(104)는 도

7과 같은 셀프 디자인 제작 사이트의 홈 페이지 정보를 전송한다.

홈 페이지 정보에는 사이트 소개 메뉴, CI, BI 성공사례 메뉴, 디자인 로고 성공 사례 메뉴, 정보 광장 메뉴, 상담실 메뉴, 게시판 메뉴, 디자인 뱅크 메뉴, 사이트 맵 메뉴, 로고제작 메뉴, 주문제작 메뉴, 무료 서비스 메뉴 등으로 구성되어 있다.

사이트 소개 메뉴에는 도 8 및 도 9에 도시된 바와 같이 사이트를 소개하는 설명 정보가 하이퍼 링크 형식으로 연결되어 있으며, CI, BI 성공사례 메뉴에는 도 10, 12, 13, 14와 같이 디자인 서버(104) 운영자에 의하여 널리 알려진 디자인 성공 사례 정보가 하이퍼 링크 형식으로 연결되어 있다.

정보 광장 메뉴는 도 11과 같은 셀프 디자인 사이트 이용자에게 사무실 임대, 벤처기업 현황, 상표등록의 Q/A, 중소기업 진흥청에 관련된 정보를 제공하기 위한 코너이다.

상담실 메뉴는 도 15와 같이, 사이트 이용자가 디자인 상담을 원하는 내용을 입력하기 위한 창을 준비하고 있다.

게시판 메뉴는 도 16에 도시된 바와 같이 회원들이 올린 디자인에 관련된 각종 정보들을 제공하는 코너이다.

이와 같은 홈 페이지 정보에서 디자이너가 창작된 디자인을 디자인 데이터 베이스(107)에 등록하기 위하여 디자인 뱅크 메뉴를 선택하면, 도 17과 같이 디자이너 회원 가입을 안내하는 메뉴 화면 정보를 출력하고, 디자이너가 도 17에 도시된 입력창을 통하여 디자이너의 인적 사항의 입력을 마치고 확인란을 클릭하면, 도 18과 같은 디자인 등록을 위한 메뉴 화면 정보를 출력한다.

그러면, 디자이너는 회원 가입된 ID 및 패스워드(PASSWORD)를 입력하여 회원 로그인을 실행한다(단계301).

그리고 나서, 디자이너에 의하여 입력된 메뉴 선택 데이터가 디자인을 등록하기 위한 데이터인지 또는 수정하기 위한 데이터인지를 판단하여(단계302), 창작한 디자인을 등록하고자 하는 경우에 디자이너는 마크 주제 입력창을 통하여 등록하고자 하는 디자인 마크에 대한 주제를 입력하고, 등록하고자 하는 디자인 데이터를 파일 형식으로 첨부하고 첨부된 파일명 및 파일의 크기를 입력한다(단계306). 또한, 도 19에 도시된 메뉴 정보에 의하여 등록하고자 하는 디자인의 문자명, 이 글자의 코드명, 서로 다른 색의 그림 파일 등의 디자인 정보를 입력한다.

그리고 나서, 도 20에 도시된 메뉴 화면 정보를 통하여 등록되는 디자인에 적합한 업종 카테고리, 이미지 특성 입력, 등록되는 디자인과 잘 어울리는 폰트 정보 및 디자인 사용 가격 정보(도 20에는 미도시) 등을 입력하면, 입력된 디자인 관련 정보를 출력한다(단계307~310).

출력되는 디자인 등록 정보 중에서 수정하기 항목이 디자이너에 의하여 선택된 경우에는(단계311), 단계306으로 되돌아가서 위의 단계들을 다시 실행하고, 그렇지 않고 완료 항목이 선택된 경우에는 디자이너에 의하여 입력된 각종 데이터들이 규격에 맞는지를 판단하여(단계312), 규격에 맞지 않는 경우에는 단계306으로 되돌아가서 디자인 정보를 입력하는 단계들을 다시 실행하고, 입력된 데이터들이 규격에 맞는 경우에는 입력되는 디자인 정보들을 디자인 데이터 베이스(107)에 저장한다(단계313).

만일, 단계302의 판단 결과 디자인 수정 메뉴가 선택된 경우에는 디자인 데이터 베이스(107)에 등록된 디자이너 자신의 디자인 정보를 출력하여 디스플레이시키고(단계303), 디자이너에 의하여 수정된 디자인 정보를 전송받아 디자인 데이터 베이스(107)에 저장된 디자인 정보를 수정하고, 디자이너가 원하는 경우에 자신의 디자인 판매 현황을 전송받아 열람할 수 있게 한다(단계304, 305).

이와 같은 방법에 의하여 회원 등록된 디자이너에 의하여 입력되는 디자인 정보들이 디자인 데이터 베이스(107)에 저장된다.

그러면, 다음으로 구매자 컴퓨터에 의하여 셀프 디자인 제작을 실행하고, 선택된 디자인 로고를 구매하는 단계(단계202, 203)에 대하여 도 4의 흐름도를 참조하여 세부적으로 설명하기로 한다.

구매자 컴퓨터(101)가 디자인 서버(104)에 접속하는 경우에 홈 페이지 정보를 전송하는 과정은 도 3에서 설명한 것과 동일하므로 생략하고, 홈 페이지 정보에서 로고제작 항목이 클릭되는 경우에는 도 21~23과 같이 로고뱅크의 저작권을 침해했을 시에 적용되는 저별 법규에 대한 설명을 게시하고, 신규 회원인 경우에는 회원 가입을 유도하는 메뉴 화면을 도 24에 도시된 바와 같이 출력한다. 회원 가입자는 도 25의 화면으로 가서 ID 및 패스워드를 입력하여 구매자

회원 로그인을 실행한다(단계401).

회원 로그인을 마친 후에는 로고 제작하고자 하는 회사 상호를 도 26과 같은 입력창을 통하여 입력하고(단계402), 사용할 폰트의 종류를 리스트 박스에서 선택한다(단계403).

그리고 나서, 도 27과 같이 입력된 회사 상호 글자 중에서 강조하고자 하는 글자를 선택하기 위한 메뉴 화면 정보를 출력시키고, 구매자는 강조하고자 하는 글자를 선택하는 데이터를 입력시킨다(단계404).

다음으로, 구매자가 사용하고자 하는 회사 상호의 업종을 선택하기 위한 메뉴 화면 정보를 도 28과 같이 출력하고, 구매자가 입력한 업종 선택 데이터를 전송받는다.

이와 같이, 로고 디자인하고자 하는 상호이름 및 상호이름 중에서 강조하고자 하는 글자 및 업종을 구매자가 입력하면, 디자인 서버(104)는 구매자 컴퓨터(102)로부터 전송된 구매자 입력 데이터를 분석한 후에 디자인 데이터 베이스(107)로부터 구매자가 입력한 조건에 맞는 강조할 글자의 디자인 정보를 검색하여 출력하고, 제어부(104c)에서는 디자인 데이터 베이스(107)에서 추출된 디자인과 구매자가 입력한 상호이름을 해당 폰트로 변환시킨 후에 결합하여 도 29에 도시된 바와 같이, 디자인된 로고 결과를 구매자 컴퓨터로 전송한다(단계406). 이 때 각각의 로고 디자인 결과에 대하여 디자인 평가를 계수화하여 구매자에게 출력하여 디자인 선택에 도움을 준다.

만일, 디자인 데이터 베이스(107)에 구매자가 선택한 해당 업종에 대한 강조할 디자인 글자의 종류가 다수 존재하는 경우에는 해당 디자인 로고 글자를 순차적으로 추출하여 구매자가 입력한 상호이름에 적용하여 구매자의 요청에 따라서 순차적으로 출력한다. 그러면, 구매자는 셀프 디자인한 출력 로고 디자인 중에서 자신이 원하는 로고 디자인을 선택한 후에 강조할 부분의 색상 변화 또는 로고 마크의 상하 조합 등을 실행하여 최종적으로 회사 이미지에 적합한 로고 디자인을 결정하면 도 30에 도시된 바와 같이, 구매자 자신이 디자인 결정한 최종 로고 디자인 결과물이 해당 디자인 평가에 근거한 상장 의미와 함께 출력된다(단계407).

이와 같이, 구매자가 로고 디자인 제작을 마친 후에는 선택한 디자인을 구매할 것인지를 결정한다.

이에 따라서 디자인 서버(104)는 도 30의 메뉴화면에서 주문 항목이 클릭되느지를 판단하여(단계408), 주문항목이 클릭된 경우에는 구매자는 도 31에 도시된 메뉴 화면을 통하여 구매자 정보 및 주문 제작 내용을 입력한 후에, 해당 디자인에 대한 저작권료를 구매자가 지불하면, 구매자가 선택한 해당 디자인 정보는 디자인 데이터 베이스(107)에 저장되어 디자인 인쇄소 자료로 활용된다(단계409).

본 발명이 적용되는 디자인 서버(104)에서는 도 4에 도시된 바와 같은 셀프 로고 디자인 제작을 위한 유료 디자인 제작 서비스 이외에 공지된 폰트들을 이용하여 입력된 상호이름 중에서 강조할 글자의 폰트만을 변경시켜 디자인 로고를 제작해주는 무료 디자인 제작 서비스를 제공할 수 있는데, 이를 도 32~도 38에 도시하였다. 무료 디자인 제작 방법은 유료 디자인 제작 방법과 동일한데, 단지 강조할 글자를 유료 디자인 제작 서비스에서는 디자이너가 등록한 창작 디자인 정보들을 검색하여 이용하는데 비하여, 무료 디자인 제작 서비스에서는 강조할 글자에 대한 폰트를 공지된 폰트만을 검색하여 이용할 수 있도록 제한하는 차이만 있다.

구매자 회원이 주문을 선택하는 경우에는, 무료 디자인 제작 서비스에 따르면 도 39에 도시된 바와 같이, 명함, 레터 헤드, 편지봉투에 구매자 회원이 셀프 디자인한 로고를 추가한 몇 가지 타입(도 40~도 44)을 구매자에게 출력하여 구매자 회원이 무료로 사용할 수 있게 하였다.

그리고, 추가적으로 구매자 회원이 모노그램 디자인을 이용할 수 있도록 하기 위하여 도 45, 46에 도시된 바와 같은 화면을 통하여 모노그램 디자인을 선택하여 명함, 서식류 등의 마크와 이메일(e-mail)에서의 애니메이션 GIF 상태로 개인 시그니처(signature)를 대신해서 사용할 수 있도록 하였다.

그러면, 최종적으로 구매자 컴퓨터에 의하여 셀프 로고 디자인 제작되어 구매 신청한 디자인을 적용한 제품을 제작하여 구매자 회원에 전달되는 과정(단계205~단계207)에 대하여 도 5의 흐름도를 참조하여 상세히 설명하기로 한다.

구매자 회원이 셀프 디자인 제작한 로고를 적용한 제품 제작 주문이 디자인 서버(104)에 입력된 경우에는 디자인 서버(104) 운영자와 계약된 인쇄소 컴퓨터(103)로 메일 서버(105)를 이용하여 제품제작 의뢰서를 전자우편으로 전송한다(단계501).

그러면, 인쇄소 컴퓨터(103)는 디자인 서버(104)에 접속하여 제품제작 요청을 한 디자인 정보 및 제품 제작을 의뢰한

구매자 정보를 디자인 서버(104)로부터 전송받는다(단계502).

그러면, 인쇄소 컴퓨터(103)는 전송받은 디자인 정보를 출력하여 구매자가 제작 요청한 제품에 적용하여 제품제작을 한다(단계503).

그리고 나서, 최종적으로 구매자 선택한 디자인이 적용하여 제작된 제품을 구매자에게 우송한 후에(단계504), 제품 제작 대금을 직접 구매자에게 받거나 또는 디자인 서버(104) 운영자를 통하여 대금을 지급받게 된다(단계505).

이상과 같은 방법에 의하여 디자이너 회원은 창작된 디자인을 디자인 서버(104)에 등록하여, 디자인 저작권을 인정받고, 디자인 구매량에 따라서 저작권료를 지급받을 수 있게 되고, 구매자 회원은 디자인하고자 하는 상호이름에 대하여 직접 자신이 강조할 글자 및 색상, 업종 카테고리, 로고 위치 등을 직접 변경시키고 이에 대한 디자인 결과물을 확인하면서 자신의 상호에 가장 적합한 디자인을 구매자 스스로 결정하고, 제품에 적용한 제품주문 제작을 인터넷을 통하여 실행할 수 있게 되었다.

발명의 효과

상술한 바와 같이, 본 발명에 의하면 디자이너에게는 창작된 디자인을 등록하고 구매되는 양에 따라서 약정된 저작권료를 지급하여 디자인 등록을 유도하고, 구매자는 상호이름에 대하여 직접 자신이 강조할 글자 및 색상, 업종 카테고리, 로고 위치 등을 직접 변경시키면서 이에 대한 디자인 결과물을 확인하여 자신의 회사 이미지에 가장 적합한 디자인을 구매자 스스로 결정할 수 있도록 하는 디자인 서버에서 프로그램을 지원함으로써, 첫 번째로, 디자이너는 자신의 창작된 디자인을 널리 홍보할 수 있을뿐만 아니라 구매수량에 비례하여 저작권료를 지급받을 수 있는 효과가 발생되며, 두 번째로, 구매자는 기업 C.I 제작을 위하여 특정 디자이너에 의뢰하여 디자인을 제작하는 것에 비하여 디자인 제작 기간 및 비용을 획기적으로 줄일 수 있을뿐만 아니라 디자인 데이터 베이스에 저장되어 있는 많은 디자이너의 디자인을 직접 비교하면서 자신의 회사 이미지에 가장 적합한 디자인을 구매자 스스로 변경시켜 가면서 디자인을 결정할 수 있게 되어 디자인 선택의 폭이 넓어지는 효과가 발생되며, 세 번째로, 구매자는 주문한 디자인 제품에 대한 디자인 사양 및 구매자 정보를 인터넷을 통하여 인쇄소에 자동으로 전달되어 제품 제작 시간 및 노력을 줄일 수 있는 효과가 발생된다.

(57) 청구의 범위

청구항1

네트워크에서의 디자인 제작 시스템에 있어서,

상기 네트워크에 접속 가능한 구매자 컴퓨터;

상기 네트워크에 접속 가능한 디자이너 컴퓨터;

상기 네트워크에 접속 가능한 인쇄소 컴퓨터; 및

상기 네트워크에 접속되어, 상기 디자이너 컴퓨터에 의하여 입력되는 디자인 정보를 디자인 데이터 베이스에 저장하고, 상기 구매자 컴퓨터로부터 입력되는 디자인 조건에 상응하여 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인 정보를 검색하여 열람, 조합 및 변경시켜 출력시키고, 최종적으로 선택된 디자인 정보 및 구매 요청된 사용자 정보를 상기 인쇄소 컴퓨터로 전송하기 위한 디자인 서버를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항2

제1항에 있어서, 상기 디자인 서버는

디자인 정보를 저장하는 디자인 데이터 베이스;

디자이너, 구매자 및 인쇄소 회원 정보를 저장하는 회원 정보 데이터 베이스;

상기 디자인 서버에 접속된 회원의 컴퓨터에 의한 요청에 응답하여 상기 디자인 데이터 베이스에 접근하고, 전송 요청된 데이터를 인터넷망에서 공용으로 사용하는 전송 프로토콜에 의하여 전송하기 위한 웹 서버; 및

네트워크로부터 입력되는 데이터를 해당 메뉴에 관련된 셀프 디자인 제작을 위한 응용 프로그램을 가동하여 해당 프로세스들을 실행시키고, 시스템을 총괄적으로 제어하기 위한 제어부를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항3

제2항에 있어서, 상기 디자인 서버는

- 상기 네트워크를 이용한 정보 교환시의 상기 디자인 서버 내부의 정보 자산을 보호하고, 외부로부터 유해 정보 유입을 차단하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어로 구성된 방화벽 수단을 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항4

제2항에 있어서, 상기 디자인 서버는

상기 네트워크를 통하여 구매 요청한 디자인 정보 및 구매자 정보를 상기 인쇄소 컴퓨터의 주소로 전송하기 위한 메일 서버를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항5

제2항에 있어서, 상기 프로세스는 상기 디자이너 컴퓨터로부터 디자인 정보 등록 메뉴가 선택된 경우에, 소정의 디자인 등록 조건을 제시하고, 상기 디자인 등록 조건에 상응하여 입력되는 디자인 정보를 상기 디자인 데이터 베이스에 저장하는 디자인 데이터 베이스 구축 프로세스를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항6

제2항에 있어서, 상기 프로세스는 상기 디자이너 컴퓨터로부터 디자인 수정 명령이 입력되는 경우에, 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 상기 디자이너의 디자인 정보를 출력하여 상기 디자인 정보를 변경시키기 위한 조건을 제시하고, 변경 입력되는 디자인 정보를 상기 디자인 데이터 베이스에 수정하여 저장하는 디자인 수정 프로세스를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항7

제6항에 있어서, 상기 프로세스는 상기 디자인 데이터 베이스에 등록한 디자이너 자신의 디자인 판매 현황을 검색하여 출력하는 디자인 판매 현황 열람 프로세스를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항8

제2항에 있어서, 상기 프로세스는 상기 구매자 컴퓨터로부터 로고제작 메뉴가 선택되는 경우에, 구매자가 디자인 조건을 결정할 수 있는 메뉴 화면 정보를 출력시키고, 상기 메뉴 화면 정보를 구성하는 소정의 입력창을 통하여 입력된 구매자 디자인 정보에 상응하여 상기 디자인 데이터 베이스로부터 해당 디자인을 검색하여 추출하고, 추출된 해당 디자인을 구매자가 입력한 상호명과 조합 및 변경하여 출력시키는 프로세스를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항9

제8항에 있어서, 상기 메뉴 화면 정보는 적어도 디자인하고자 하는 회사 상호를 입력하는 입력창, 폰트를 선택하기 위한 입력창 및 강조할 글자를 선택하기 위한 입력창을 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항10

제9항에 있어서, 상기 메뉴 화면 정보는 업종 선택을 입력하기 위한 입력창 및 색상을 선택하기 위한 입력창을 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항11

제9항에 있어서, 상기 강조할 글자가 선택되는 경우에 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 상기 강조할 글자에 대한 디자인을 검색하여 출력하는 프로세스를 실행함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항12

제2항에 있어서, 상기 프로세스는 상기 구매자 컴퓨터로부터 주문제작 메뉴가 선택되어 주문내용이 입력되는 경우에, 구매자가 결정한 디자인 정보, 주문내용 및 구매자 정보를 상기 인쇄소 컴퓨터의 주소로 전송하는 프로세스를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 시스템.

청구항13

네트워크에서의 디자인 제작 방법에 있어서,

- (a) 상기 네트워크를 통하여 입력되는 디자이너의 디자인 정보에 의하여 디자인 데이터 베이스를 구축하는 단계;
- (b) 상기 네트워크에 접속된 구매자 컴퓨터를 통하여 구매하고자 하는 디자인 조건 정보를 입력하는 단계; 및
- (c) 상기 단계(b)에서 입력된 디자인 조건 정보에 상응하여, 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 디자인 정보를 검색하여 열람, 조합 및 변경시켜 출력시키는 단계를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항14

제13항에 있어서, 상기 단계(a)는

- (a1) 디자이너 회원이 셀프 디자인 제작 사이트에 접속하여 로그인하는 단계;
- (a2) 상기 셀프 디자인 제작 사이트에서 상기 디자이너 회원의 컴퓨터로 디자인 등록을 위한 디자인 뱅크 메뉴 화면 정보를 전송하는 단계; 및
- (a3) 상기 디자인 뱅크 메뉴 화면 정보의 입력창을 통하여 입력되는 디자인 정보를 상기 셀프 디자인 제작 사이트의 디자인 데이터 베이스에 저장하는 단계를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항15

제14항에 있어서, 상기 디자인 뱅크 메뉴 화면 정보는 적어도 디자인 데이터를 입력하기 위한 입력창과 디자인 마크의 이미지 설명을 입력하기 위한 입력창을 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항16

제15항에 있어서, 상기 디자인 뱅크 메뉴 화면 정보는 업종 카테고리를 선택하기 위한 업종 카테고리 선택 리스트 선택창을 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항17

제15항에 있어서, 상기 디자인 뱅크 메뉴 화면 정보는 어울리는 폰트를 선택하기 위한 폰트 리스트 선택창을 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항18

제15항에 있어서, 상기 디자인 뱅크 메뉴 화면 정보는 등록되는 디자인의 정렬 위치를 결정하기 위한 디자인 위치 결정 창을 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항19

제14항에 있어서, 상기 디자인 데이터 베이스에 상기 디자이너 회원에 의하여 등록된 디자인 정보에 대하여 상기 셀프 디자인 제작 사이트 운영자가 상기 디자인 정보를 평가한 이미지 특성 평가 정보를 저장하는 단계를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항20

제19항에 있어서, 상기 이미지 특성 평가 정보는 적어도 독자성, 전달성, 패션성 항목으로 세분화하여 평가함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항21

제13항에 있어서, 상기 디자인 조건 정보는 적어도 디자인하고자 하는 회사 상호에 대한 폰트 선택 정보, 강조할 글자 선택 정보를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항22

제21항에 있어서, 상기 디자인 조건 정보는 업종 선택 정보를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항23

제21항에 있어서, 상기 디자인 조건 정보는 디자인의 색상 선택 정보를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항24

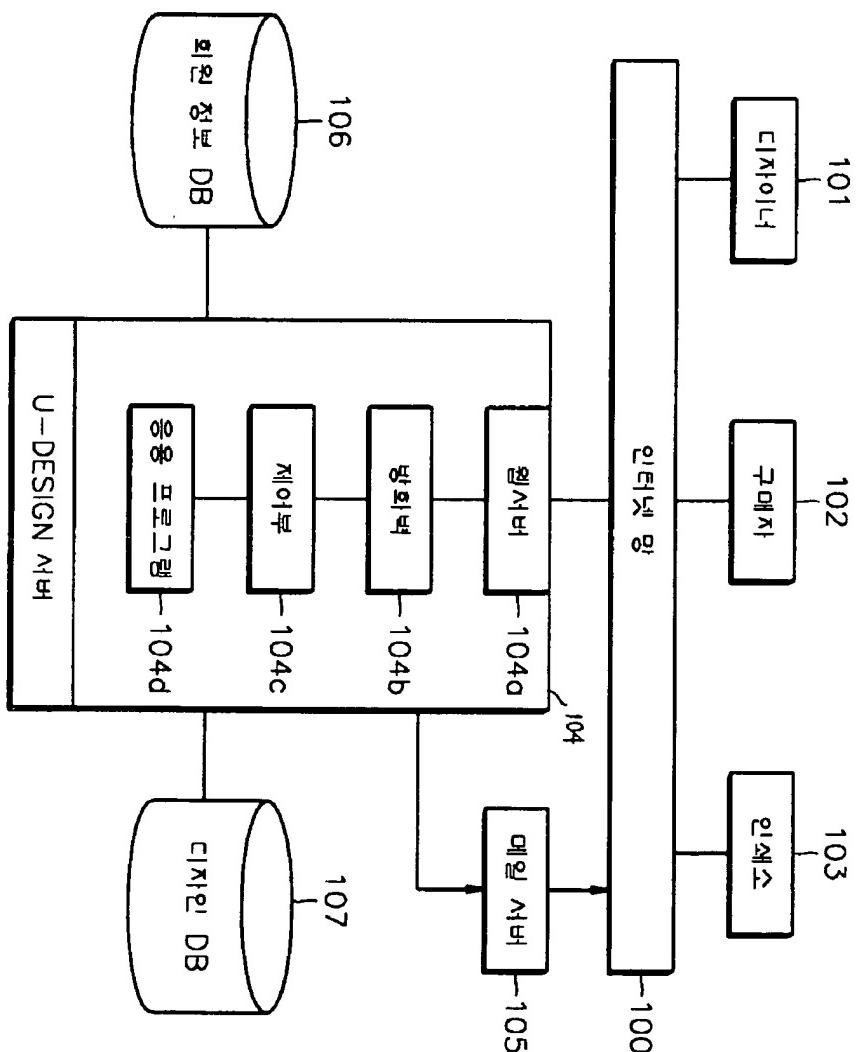
제21항에 있어서, 강조할 글자 선택 정보가 입력되는 경우에 상기 디자인 데이터 베이스에 저장된 상기 강조할 글자에 대한 디자인을 검색하여 출력하는 프로세스를 실행함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

청구항25

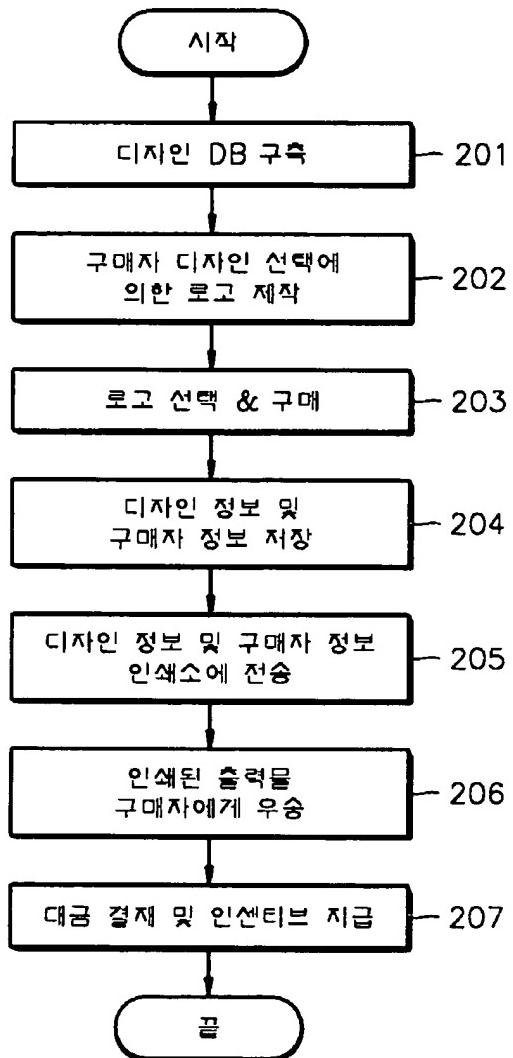
제13항에 있어서, 상기 구매자 컴퓨터에 의하여 구매 결정한 디자인 정보 및 구매자 정보를 상기 인쇄소 컴퓨터의 주소로 전송하는 단계를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 셀프 디자인 제작 방법.

도면

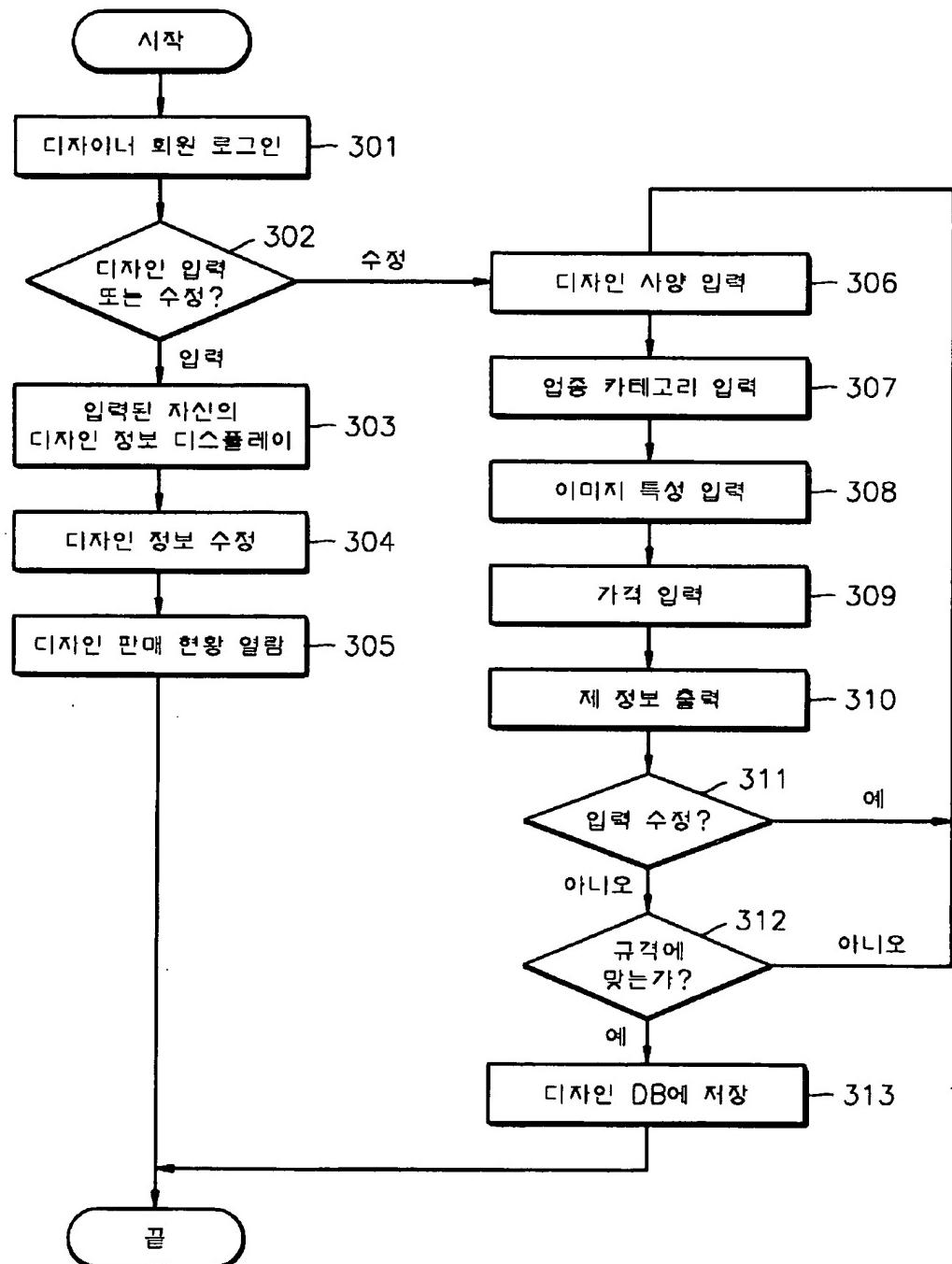
도면1



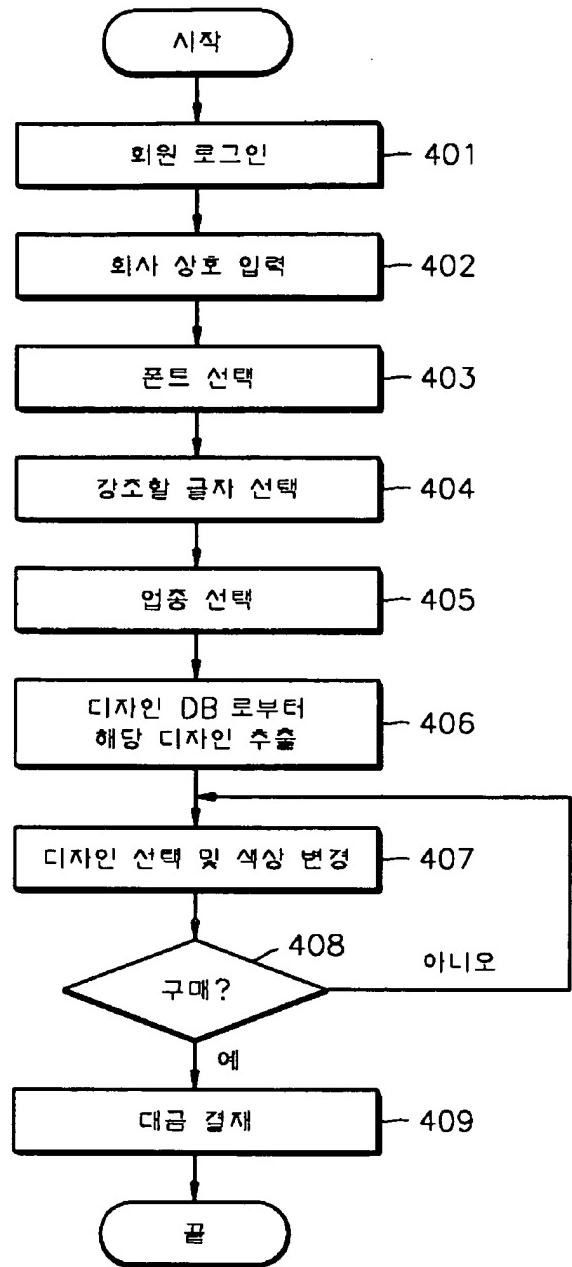
도면2



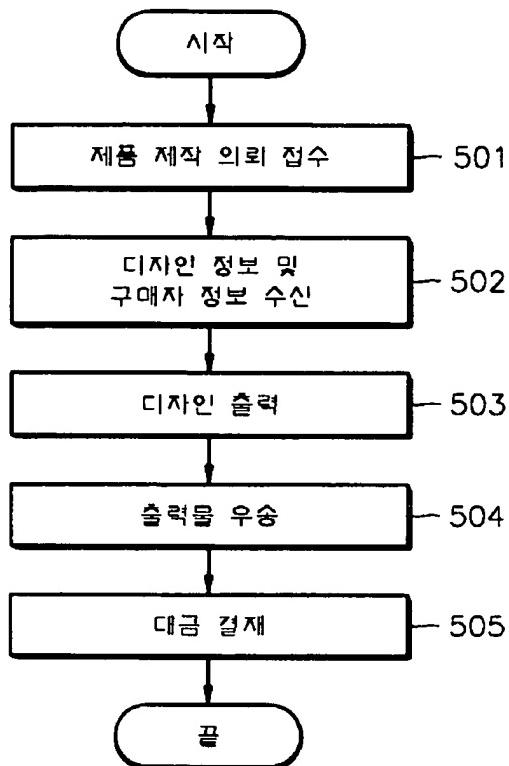
도면3



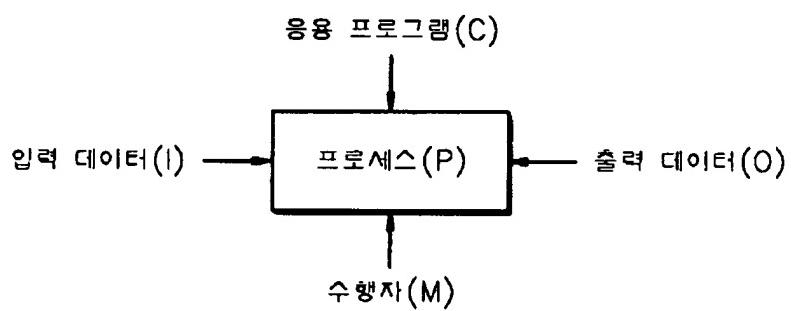
도면4



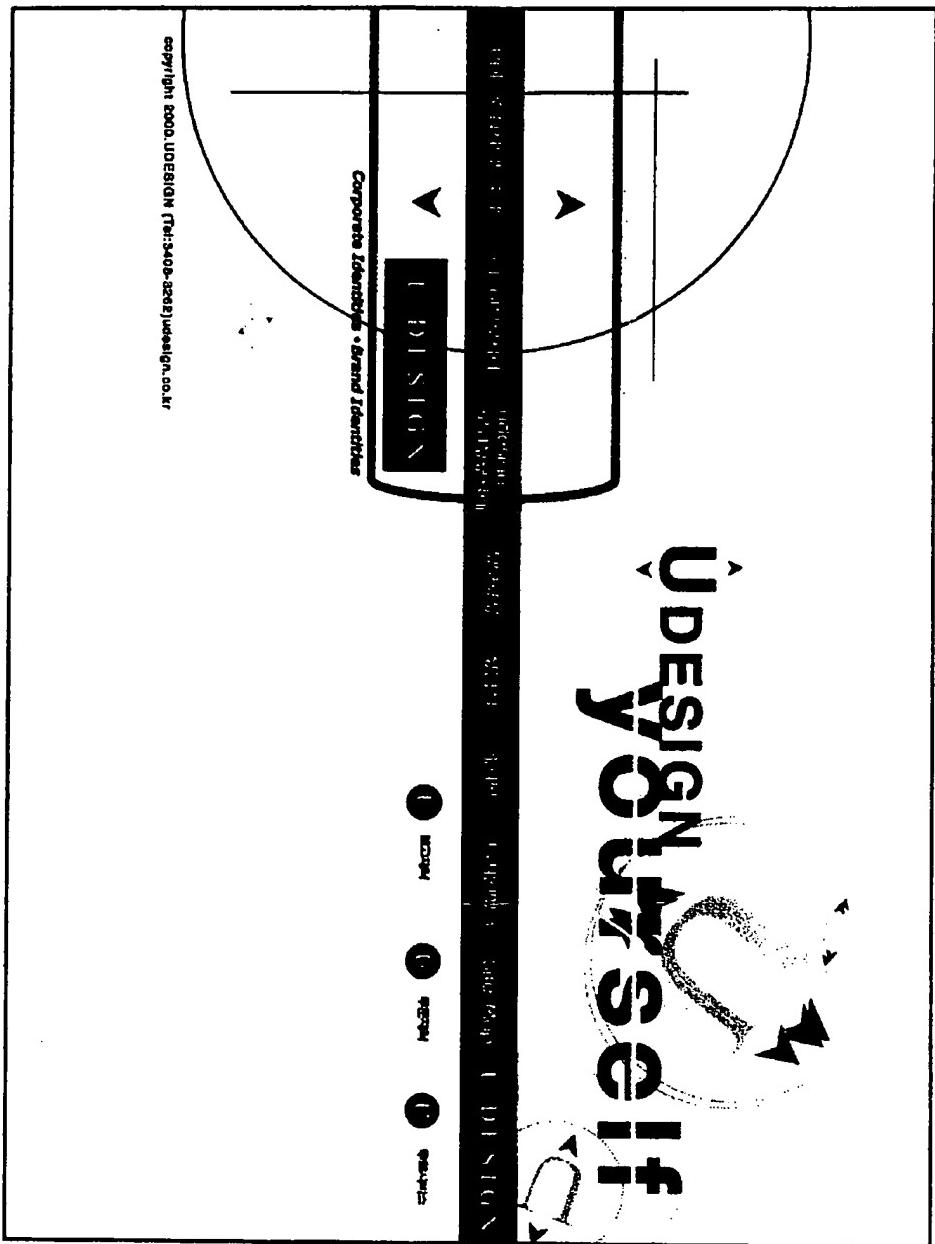
도면5



도면6



도면7



도면8

UDesignID™
Corporate Identities · Brand Identities
City ID™ INTRODUCTION

UDesignID™?

이곳은 특별히 제공되는 프로그램을 통해, 수요자가 원할 기업 또는 제품의 로고마크를 제작하고 서식류, 간판등에 적용할 수 있는 사이트입니다.

무료서비스에는

프린트하여 사용 할 수 있도록 특별히 제작된 폰트포함에 의한 로고제작과 명함, 서식류 등이 제공됩니다. 디자인의 첫 글자(영문이나 숫자) 포함인 모노그램이 제공됩니다. 회사명 또는 이름의 첫 글자(영문이나 숫자) 포함인 모노그램이 제공됩니다. 모노그램의 용도는 명함, 서식류등의 마크대용으로 사용할 수 있으며 애니메이션 GIF 포맷은 이미지 사용시 본인의 도장대용으로 사용 가능합니다. (인터넷 카드와 같은 방법으로 사용하면 됩니다.)

유료서비스에는

수요자가 회사명과 업종을 입력 하면 각각의 상장식을 내포한 로고마크가 제공되어 선택, 구입 할 수 있는 코너가 있습니다. 구입한 로고마크의 디자인이 고정되면 제작, 외피 할 수 있습니다. 제작시에는 서식류, 간판, 차량등에 적용된 이미지 또한 제공됩니다. 주문판매코너도 이용하실 수 있습니다.

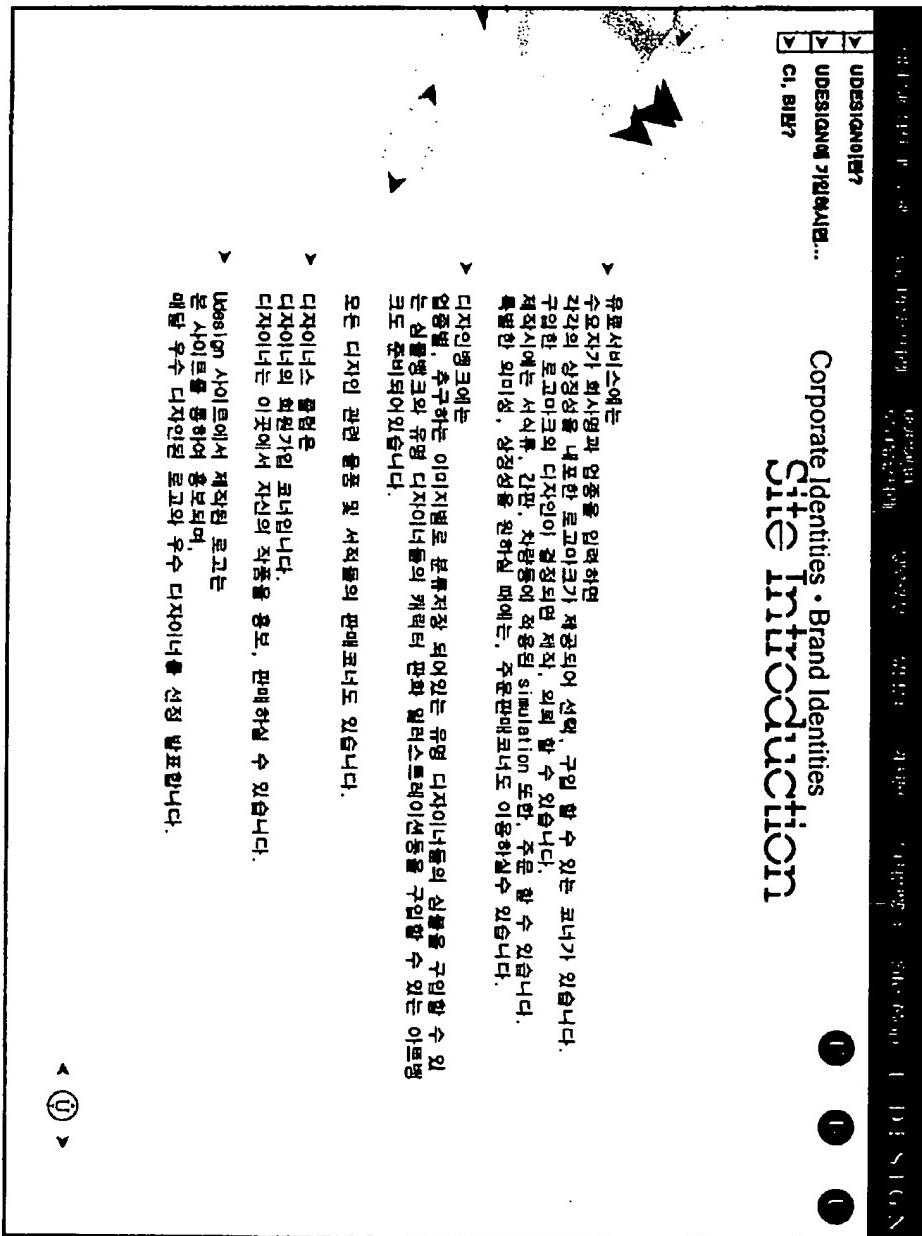
특별한 의미상, 상장식을 원하실 때에는, 주문판매코너도 이용하실 수 있습니다.

디자인뱅크에는

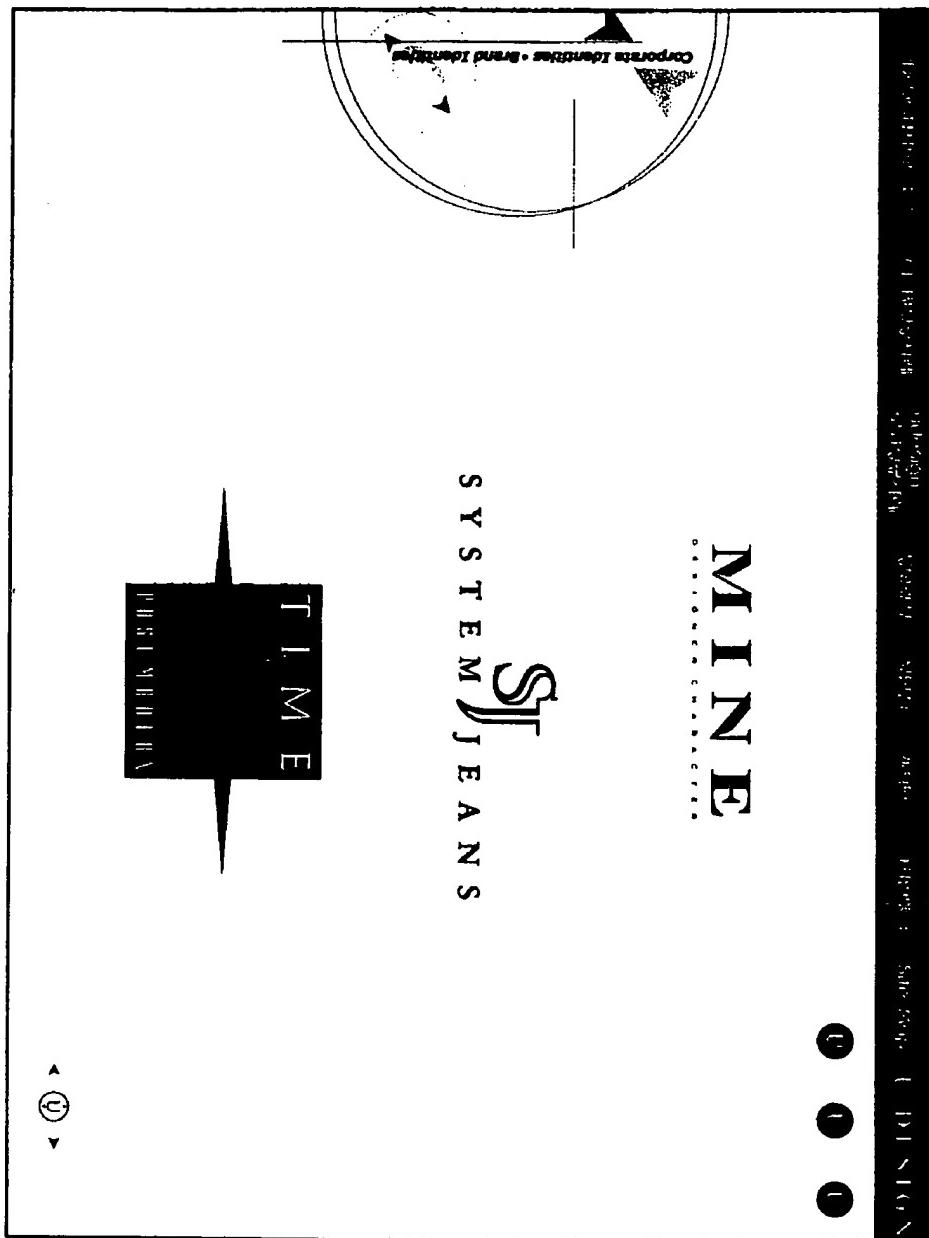
디자인뱅크에는 이미지별로 분류된 뒤에 있는 유형 디자인들의 상품을 구입할 수 있는 상품뱅크와 유형 디자인들의 캐릭터 판화 일러스트레이션들을 구입할 수 있는 이쁜뱅크로 구비되어 있습니다.

모든 디자인 관련 물품 및 서체들의 판매 코너도 있습니다.

도면9

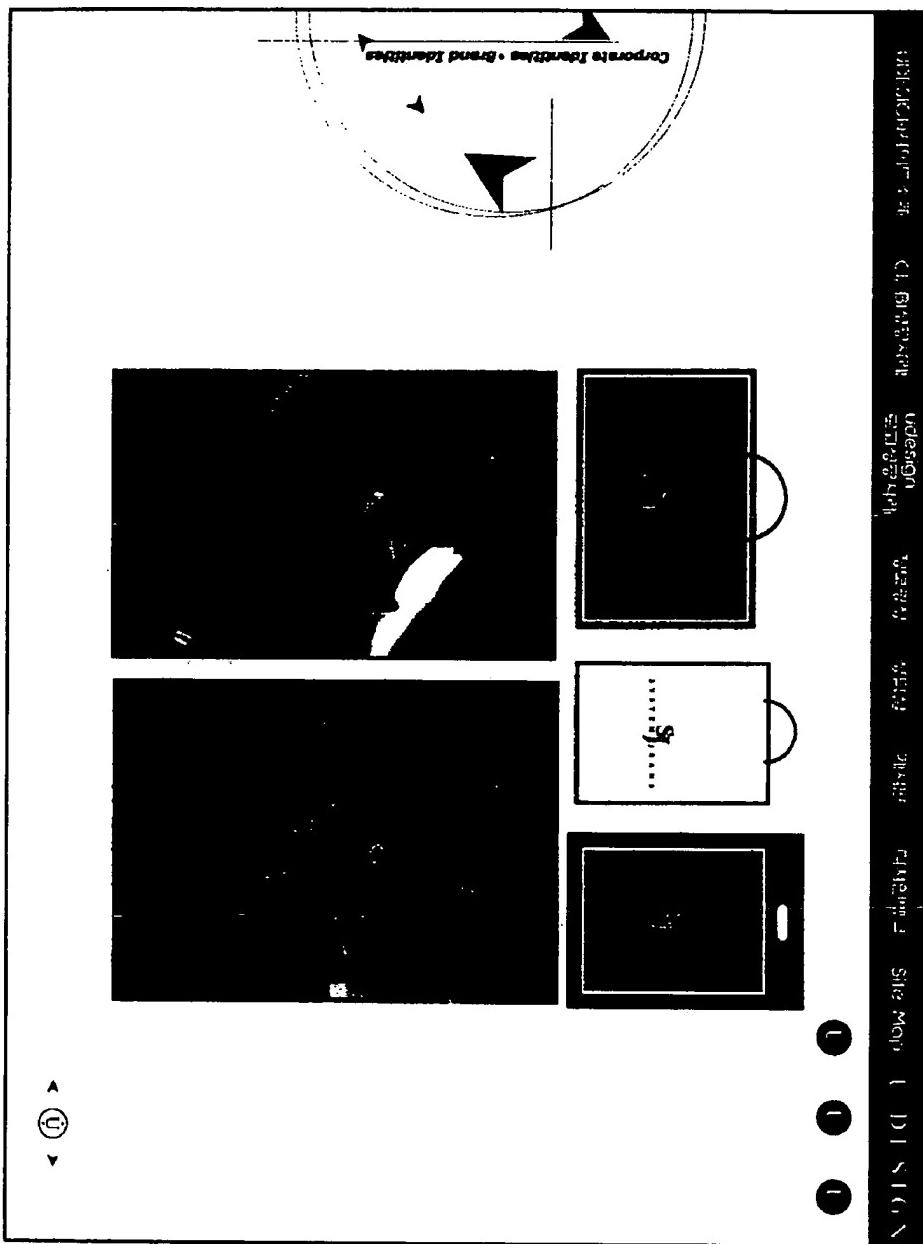


도면10

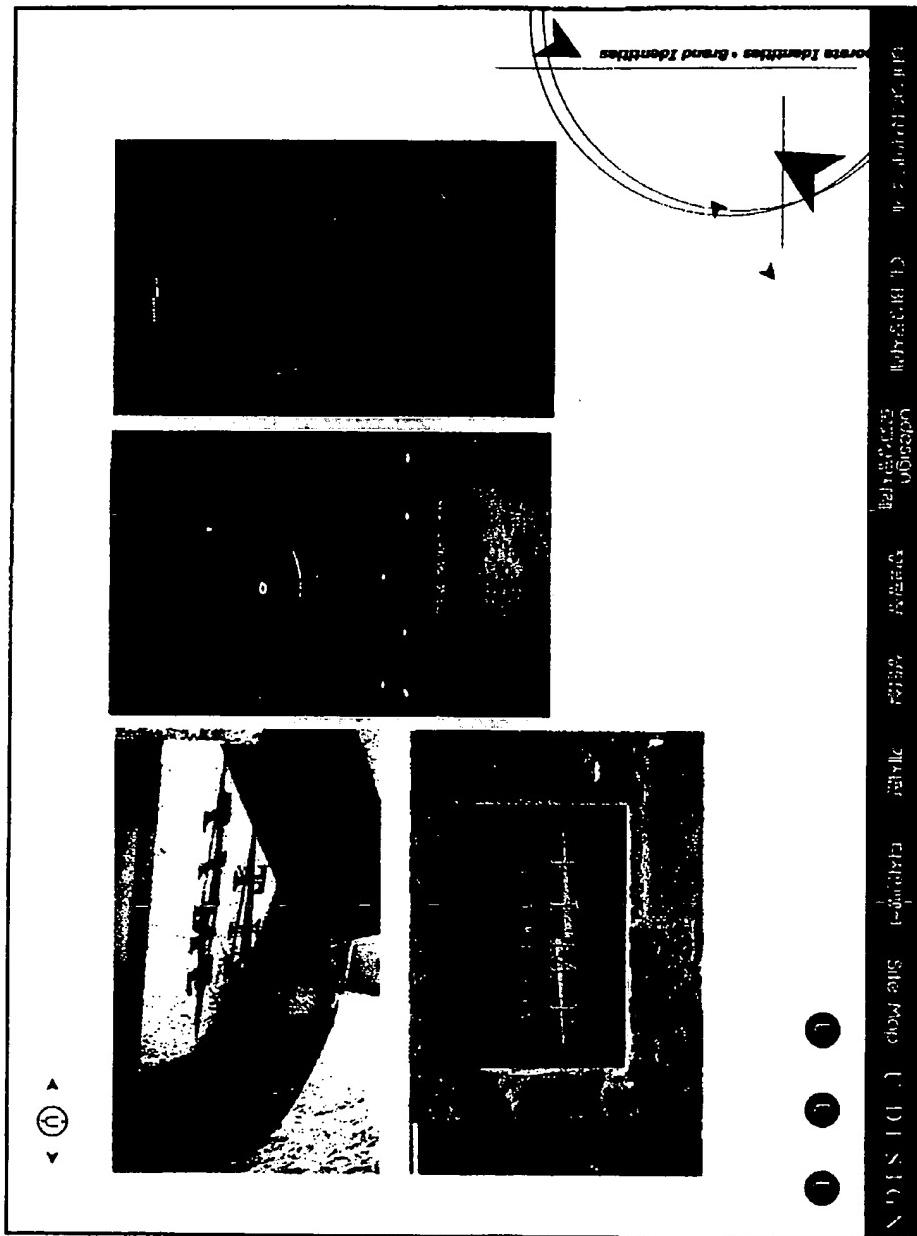


도면11

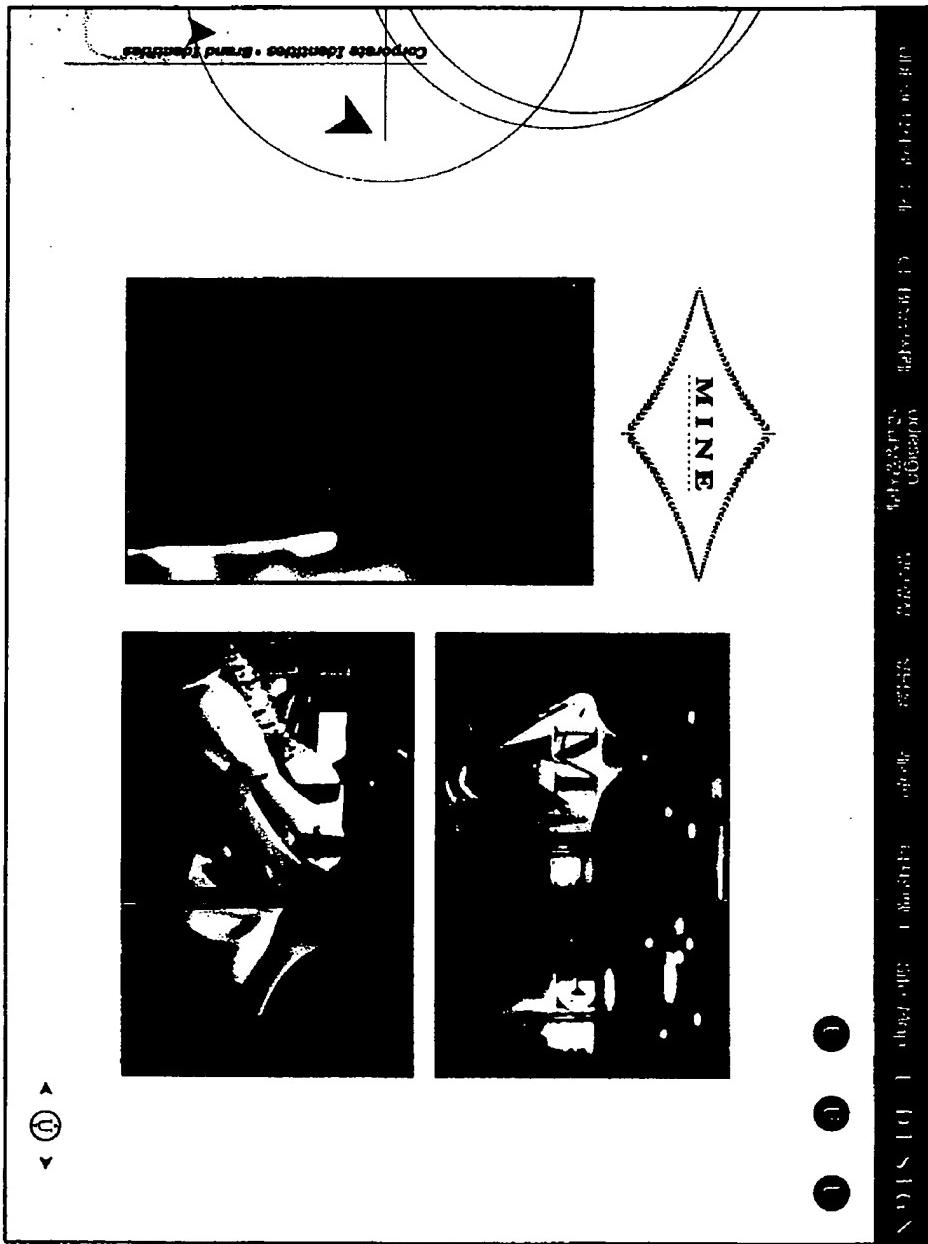
도면12



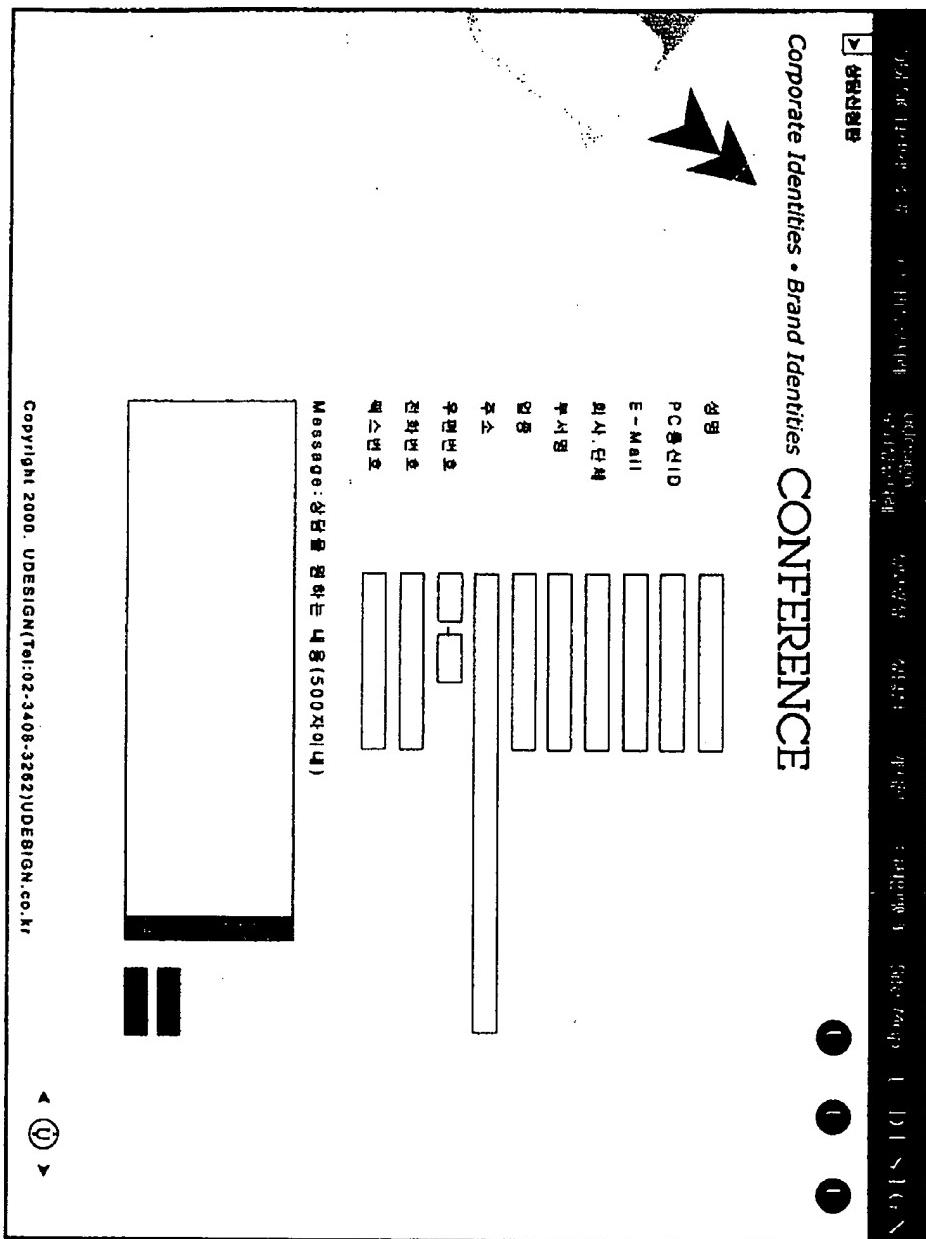
도면13



도면14



도면15



도면16

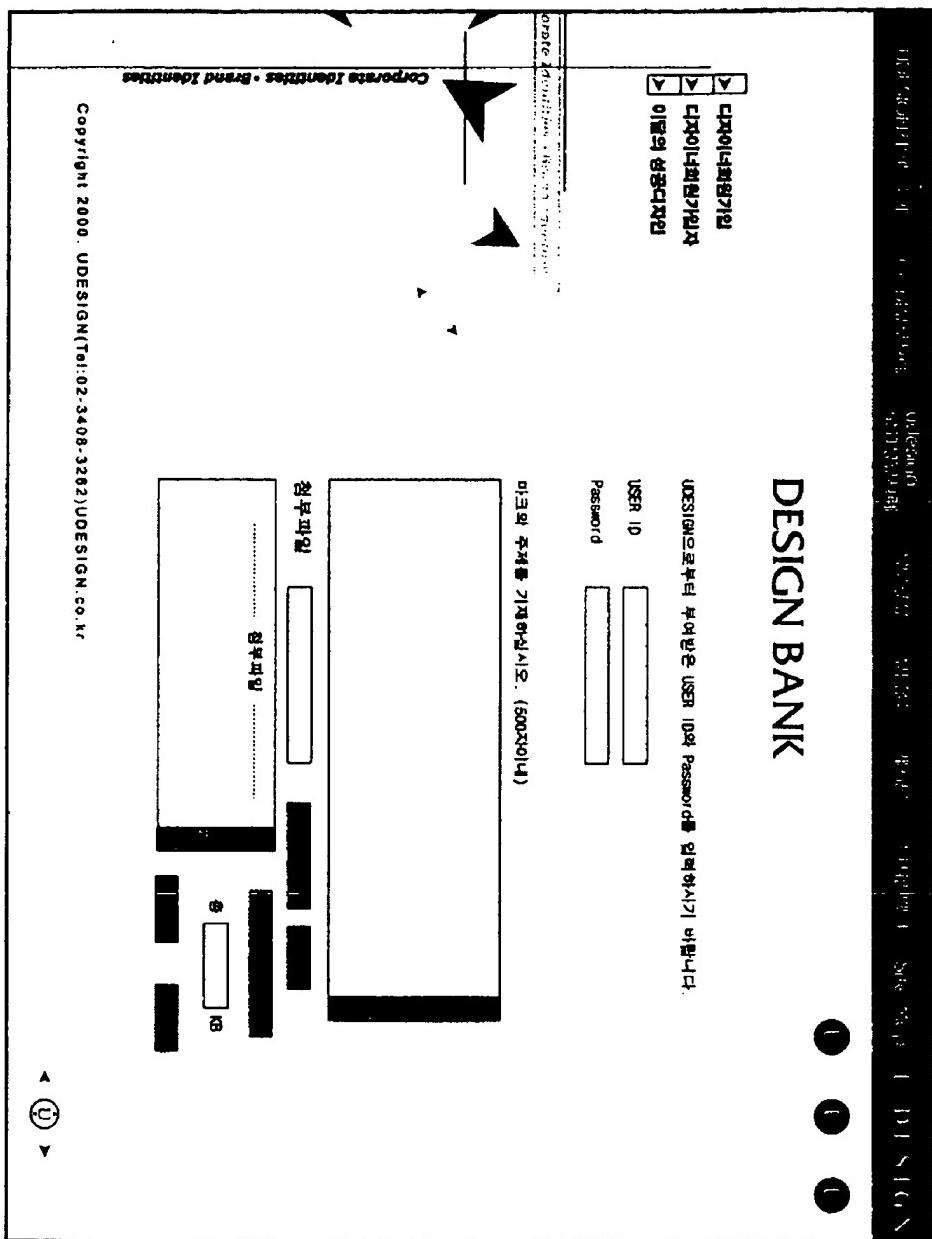
번호	글쓴이	날짜	조회	제목
1	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
2	노수진	2000-02-15 231	새로운 정보	
3	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
4	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
5	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
6	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
7	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
8	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
9	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	
10	류경엽	2000-02-15 124	새로운 정보	

도면17

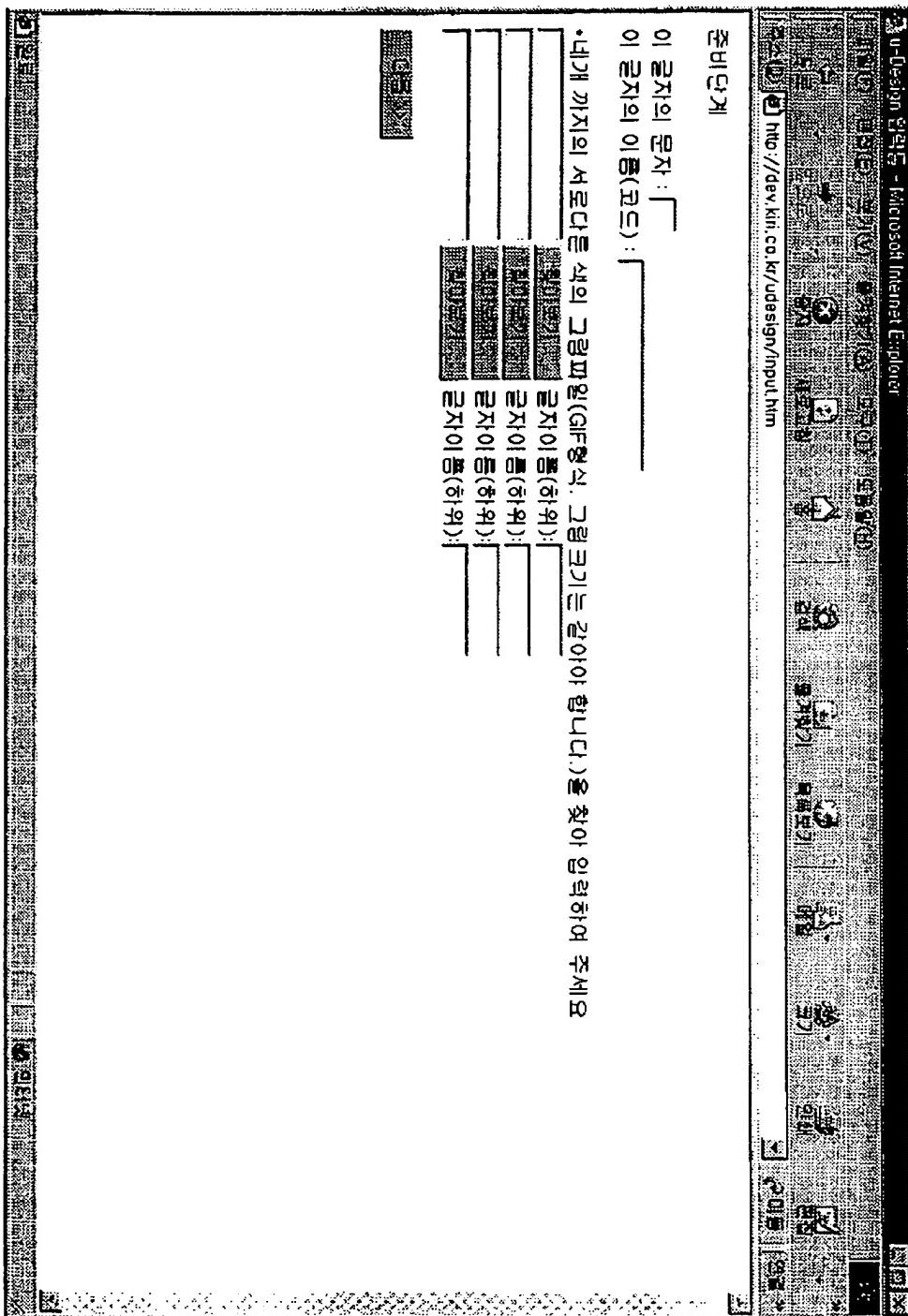
Corporate Identity - Brand Identity	
<input type="checkbox"/> 디자인 특허증 <input type="checkbox"/> 디자인 특허증 <input type="checkbox"/> 이동화 특허증	<input type="checkbox"/> 디자인 특허증 <input type="checkbox"/> 디자인 특허증 <input type="checkbox"/> 디자인 특허증
설명	
<input type="text"/> <small>(이미지 10) (ID:5-15자와 영문, 숫자 가능)</small>	
비밀번호	
<input type="text"/> <small>(일반화된 가입 시의 아이디와 동일하게 사용하십시오) (ID:5-15자와 영문, 숫자 가능)</small>	
비밀번호 확인	
<input type="text"/>	
회사 단체	
<input type="text"/>	
업종	
<input type="text"/>	
주소	
<input type="text"/>	
우편 번호	
<input type="text"/>	
전화 번호	
<input type="text"/>	
Fax 번호	
<input type="text"/>	
개인 번호	
<input type="text"/>	
(온라인 결제도 가능합니다.)	

Copyright 2000, UDESIGN(Tel:02-3408-3262)UDESIGN.co.kr

도면18



도면19



도면20

도면21

▶ 신규회원가입
▶ 회원가입
▶ SAMPLE

① 흘고밖으로 지적권을 침해했을지.....

저작물을 침해한 사람은 민사상 침해정지나 손해배상 청구권 행사의 상대방이 되기도 하지만, 협력이 가능할 수 있다. 동시에, 침해를은 물수된다. 저작권법상 침해범죄와 형법은 다음과 같다.

1. 권리의 침해죄
 - ① 저작권 침해. 그 밖의 이 법에 의하여 보호되는 저작물의 권리(제99조)
 - ② 저작인 저작자의 명예를 침해한 자
 - ③ 저작권 등록을 하위로 한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다.
2. 무정벌행 등의 죄(제99조)
 - ① 저작자 아닌 자를 저작자로 하여 실명 또는 이명을 표시하여 저작물을 공표한 자
 - ② 저작자의 사망 후에 그의 저작물을 이용하는 자가 그 저작인 저작의 침해가 될 행위를 한 자
 - ③ 저작권 침해 범죄의 범위를 막지 않고 저작권 침해 범죄를 한 자
 - ④ 제92조 규정에 의해서 침해행위로 간주되는 행위(수입시에 대한민국 내에서 만들어졌더라면 저작권법이 보호하는 권리)를 침해하는 것으로 되는 물건을 대한민국 내에 배포할 목적으로 수입하는 행위나, 저작권법이 보호하는 권리(제99조)를 침해하는 행위에 의해서 저작된 물건을 그まま일반 사용하거나 배포할 목적으로 소지하는 행위 저작자의 명예를 침해하는 행위를 대한민국 내에 배포하는 행위를 한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.
3. 출처 명시 위반의 죄
 - 저작권 침해 범죄의 신고를 하지 아니하고 대리중개의 저작권 침해 범죄를 한 자와 영업체에 명령을 받고도 계속 영업을 한 저작권 침해 범죄자는 출처 명시 의무를 이행하지 않은 저작물 이용자는 저작권자의 표시를 하지 아니한 출판권자는 500만원 이하의 벌금에 처한다.

도면22

▶ 신규회원가입	▶ 회원가입자	▶ SAMPLE
▶ 회원가입을 하거나 혹은 회원으로 등록된 경우 Sample을 클릭하여 회원가입을 시도해보시면 됩니다.		
중요한 점은, 제98조 3호와 제99조 1호 및 제100조 3호의 경우를 제외한 나머지 경우에 대한 공소(公訴)를 친고죄로 한 점과 민사적 죄를 범인 또는 개인의 대리인, 사용인, 기타 종업원이 그 범인 또는 개인의 업무와의 관련 속에서 범한 경우에는 그 범인 또는 개인에 대해서도 각 해당 죄의 벌금형을 기한한다는 것이다.		
저작자는 저작권법에 의하여 저작권, 즉 경제적 권리인 저작재산권과 인격적 권리인 저작인적권을 가진다. 따라서, 저작자의 허락 없이 또는 저작자의 인격에 해를 가하는 방법으로 저작물을 이용하는 경우에는 저작권을 침해하는 것이 된다. 침해를 당한 저작자는 여러 가지 형태로 대처할 수 있겠지만, 보편적인 형태는 다음과 같다.		
<p>① 저작자는 먼저 침해한 자에게 침해한 사실을 통보하고, 이에 대한 손해배상 내지는 침해의 정지 또는 징계서과 등을 요구할 수 있다. 나아가, 그 권리侵害을 침해한 우려가 있는 자에 대해서도 징계의 예방 또는 손해배상의 담보를 청구할 수 있다.</p> <p>② 서로 주장하는 배경법률이 다른 경우에는 저작권법의 조정위원회에 분쟁 조정을 신청하여 신속한 해결을 도모할 수 있다.</p> <p>③ 만약 조정이 성립되지 않으면 법원에 그 해결을 맡길 수밖에 없다. 물론 침해를 당한 사실을 인지함과 동시에 판례로 법원에 제소할 수도 있다. 저작권법의 조정위원회의 조정은 저작권법을 위반한 행위적 과정이 아니기 때문이다.</p>		
<p>제소를 받은 법원은 침해행위의 정지 또는 침해행위에 의하여 일어난 물건의 압류, 그 밖에 필요한 조치를 명할 수 있으며, 만일 권리의 침해가 없다는 뜻의 판결이 확정된 때에는 이러한 신체에 대하여 발생한 손해를 신청인이 배상해야 한다. 손해배상의 청구는 그 침해가 고의와 간접한 경우에 기인한 때에만 가능하며, 손해배상액은 그 침해자가 침해 행위로 얻은 이익액에 그 권리의 행사로 저작권자가 틀림없이 수 있는 금액에 상당하는 액을 환산한 금액이 대체될 수 있다.</p>		

제작자는 저작권법에 의하여 저작권, 즉 경제적 권리인 저작재산권과 인적적인 권리인 저작인권을 가진다. 따라서, 저작자의 허락 없이 또는 저작자의 인격에 해를 가하는 방법으로 저작물을 이용하는 행위에는 저작권을 침해하는 것이 된다. 침해를 당한 저작자는 여러 가지 형태로 대처할 수 있겠지만, 보편적인 형태는 다음과 같다.

① 저작자는 먼저 침해한 자에게 침해한 사실을 통보하고, 이에 대한 손해배상 내지는 침해의 정지 또는 공개사과 등을 요구할 수 있다. 나아가 그 권리侵害을 치우려 있는 자에 대해서도 침해의 예방 또는 손해배상의 담보를 청구할 수 있다.

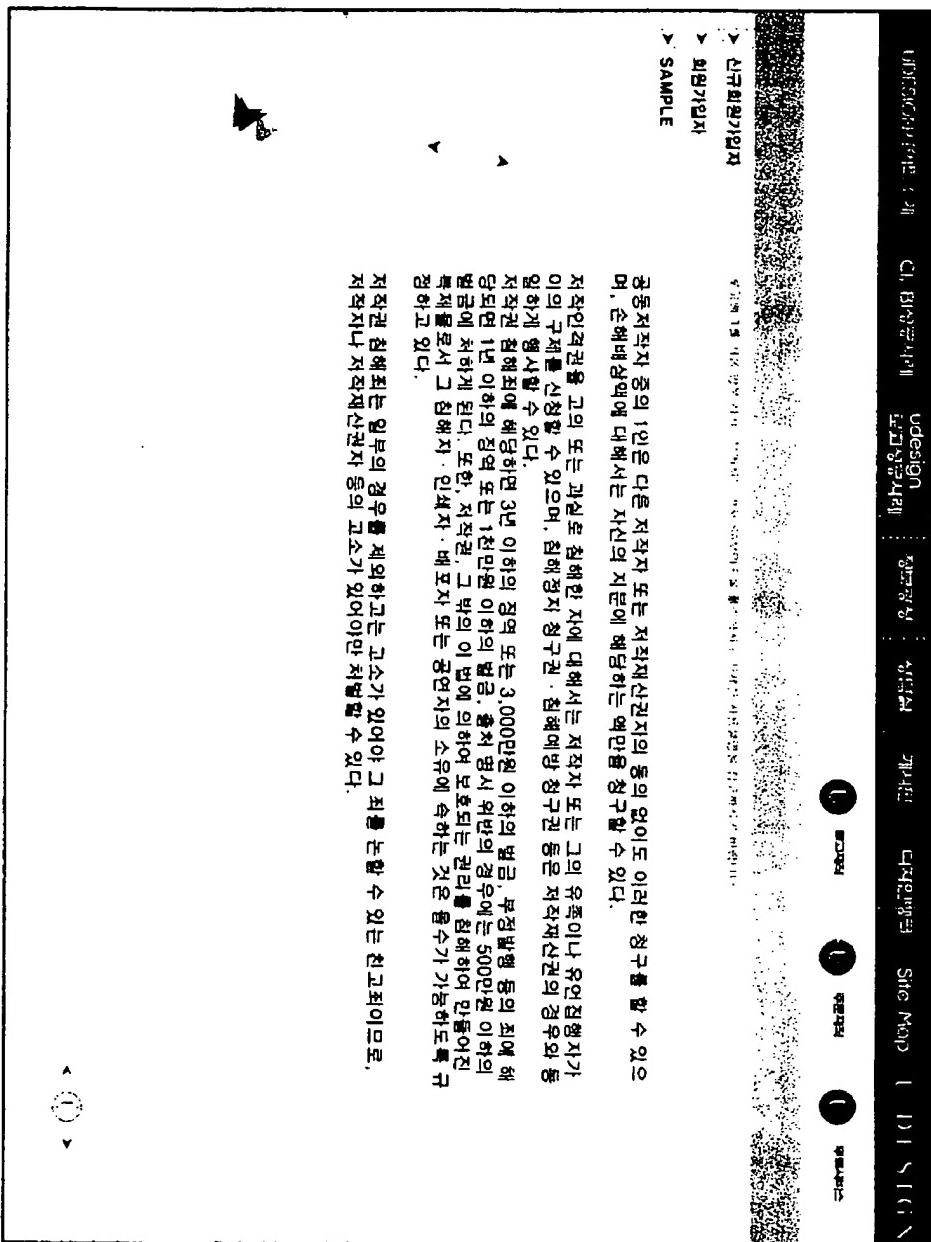
② 서로 주장하는 해결방법이다를 경우에는 저작권법의 조정위원회에 분쟁 조정을 신청하여 신속한 해결을 도모할 수 있다.

③ 만일 조정이 성립되지 않으면 법원에 그 해결을 맡길 수밖에 없다. 물론 침해를 당한 사실을 인지함과 동시에 군마로 법원에 제소할 수도 있다. 저작권법의 조정위원회의 조정은 저작권구역 위반 행위적 과정이 아니기 때문이다.

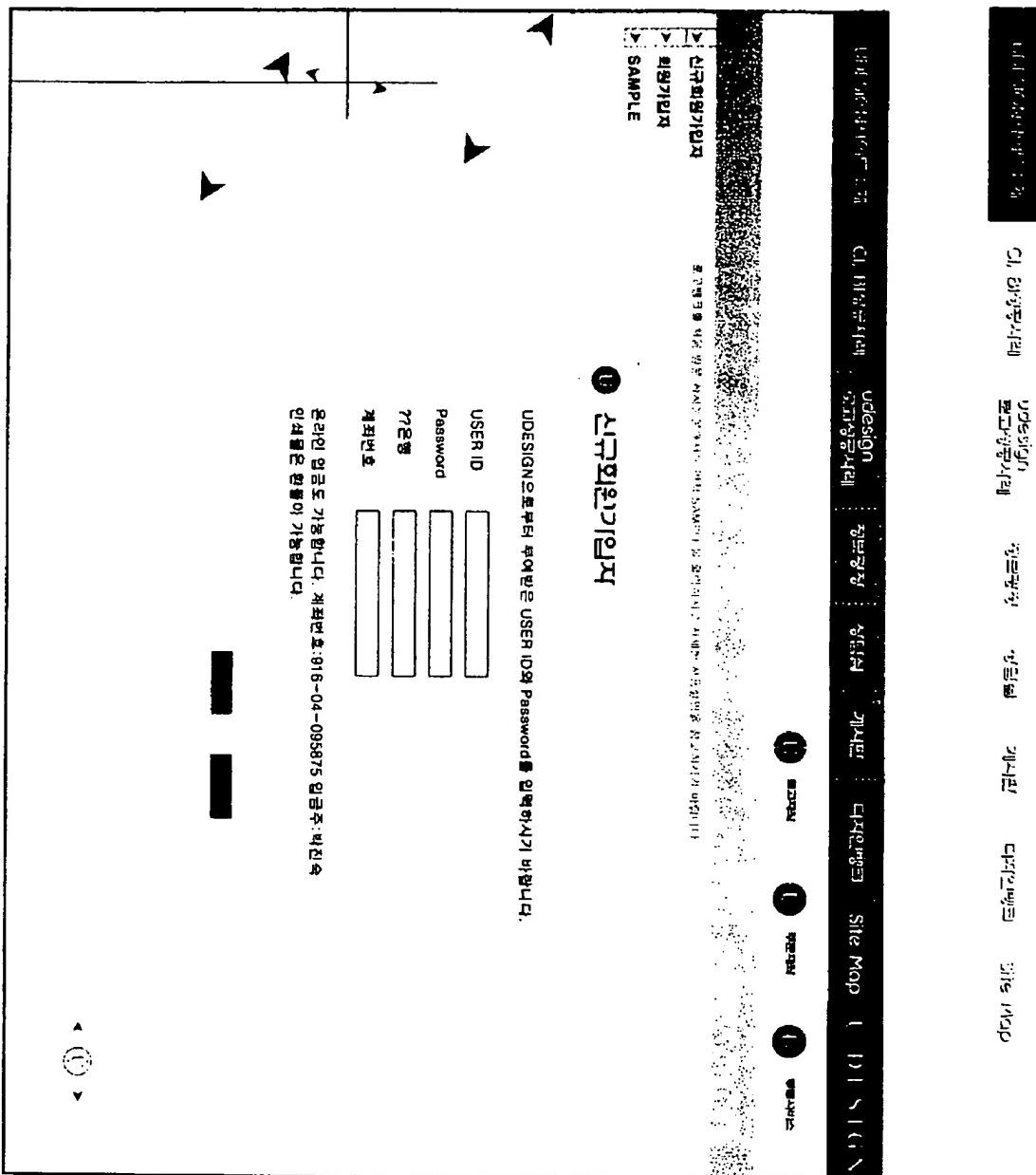
제소를 받은 법원은 침해행위의 정지 또는 침해행위에 의하여 만들어진 물건의 압류, 그 밖에 필요한 조치를 명할 수 있으며, 만일 권리의 침해가 없다는 뜻의 판결이 확정된 때에는 이러한 신속한 배상의 그 침해가 고의와蓄意에 기인한 때에만 가능하며, 손해배상액은 그 침해자에게 침해행위로 얻은 이익액에 그 권리의 향사로 저작권자가 통상 얻을 수 있는 금액에 상당하는 양을 환산한 금액이 더해질 수 있다.

① 저작자는 먼저 친해한 자에게 친해한 사실을 통보하고, 이에 대한 손해배상 내지는 친해의 정지 또는 공개사과 등을 요구할 수 있다. 나아가 그 권리자를 친해할 우려가 있는 자에 대해서도 친해의 예방 또는 손해배상의 담보를 청구할 수 있다.
② 서로 주관하는 해설방법이나 다른 경우에는 저작권의 조정위원회에 분쟁 조정을 신청하여 신속한 해결을 도모할 수 있다.
③ 만일 조정이 성립되지 않으면 법원에 그 해결을 맡길 수밖에 없다. 물론 친해를 당한 사실을 인지함과 동시에 군마로 법원에 제소할 수도 있다. 저작권의 조정위원회의 조정은 재판청구를 위한 필요적 과정이 아니기 때문이다.

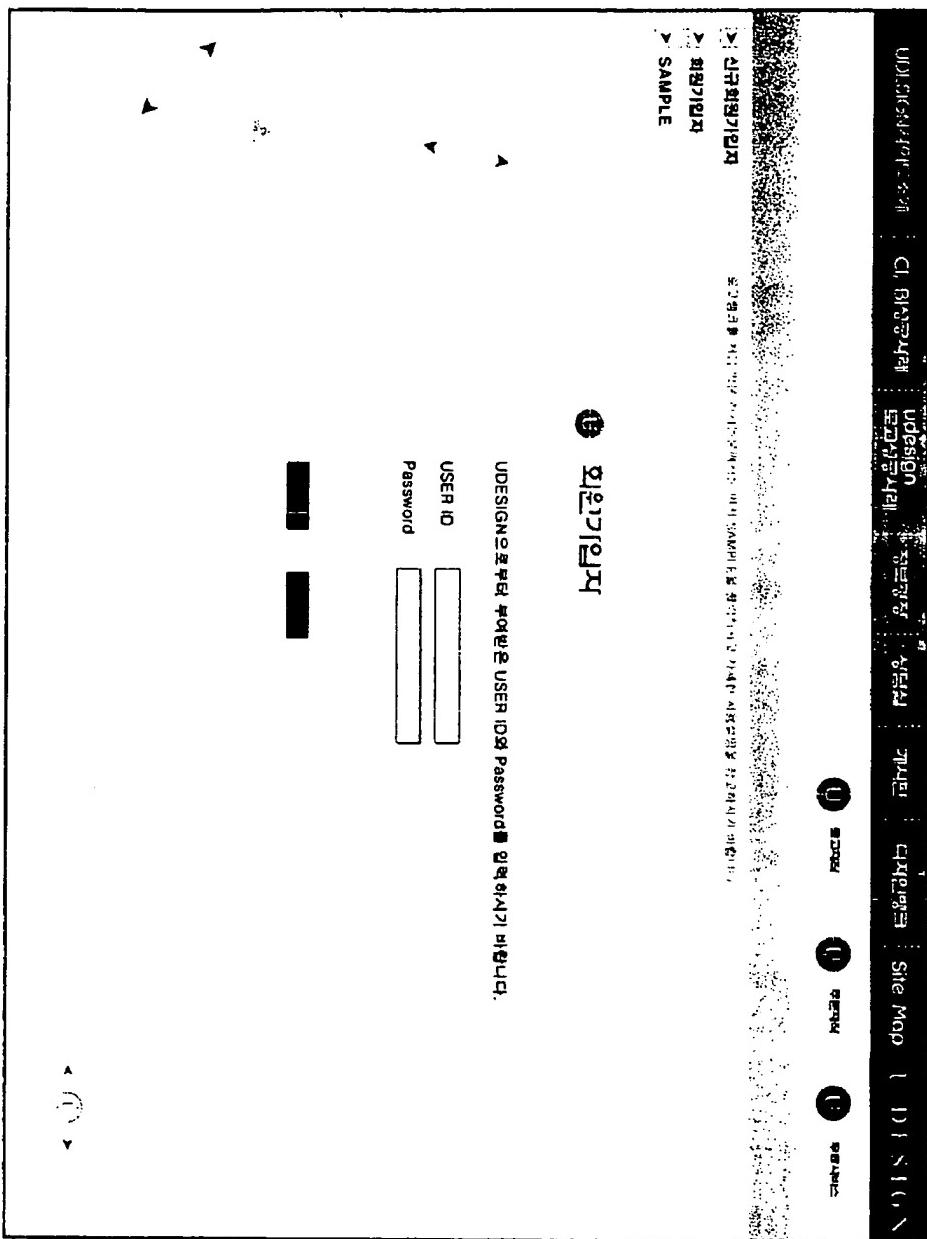
제소를 받은 법원은 침해 행위의 짓지 또는 침해 행위에 의하여 만들어진 물건의 압류, 그 밖에 필요한 조치를 명할 수 있으며, 만일 권리의 험에 없다는 뜻의 판결이 확정될 때에는 이러한 신청에 의하여 발생한 손해를 신청인에게 상당해야 한다. 손해배상의 청구가 그 험에 가고 있으나 그 험에 기인할 때에만 가능하며, 손해배상액은 그 침해행위로 받은 이익액에 그 권리의 향상으로 저작권자가 통상 얻을 수 있는 금액에 상당하는 액을 환산한 금액이 더해져 수 있다.



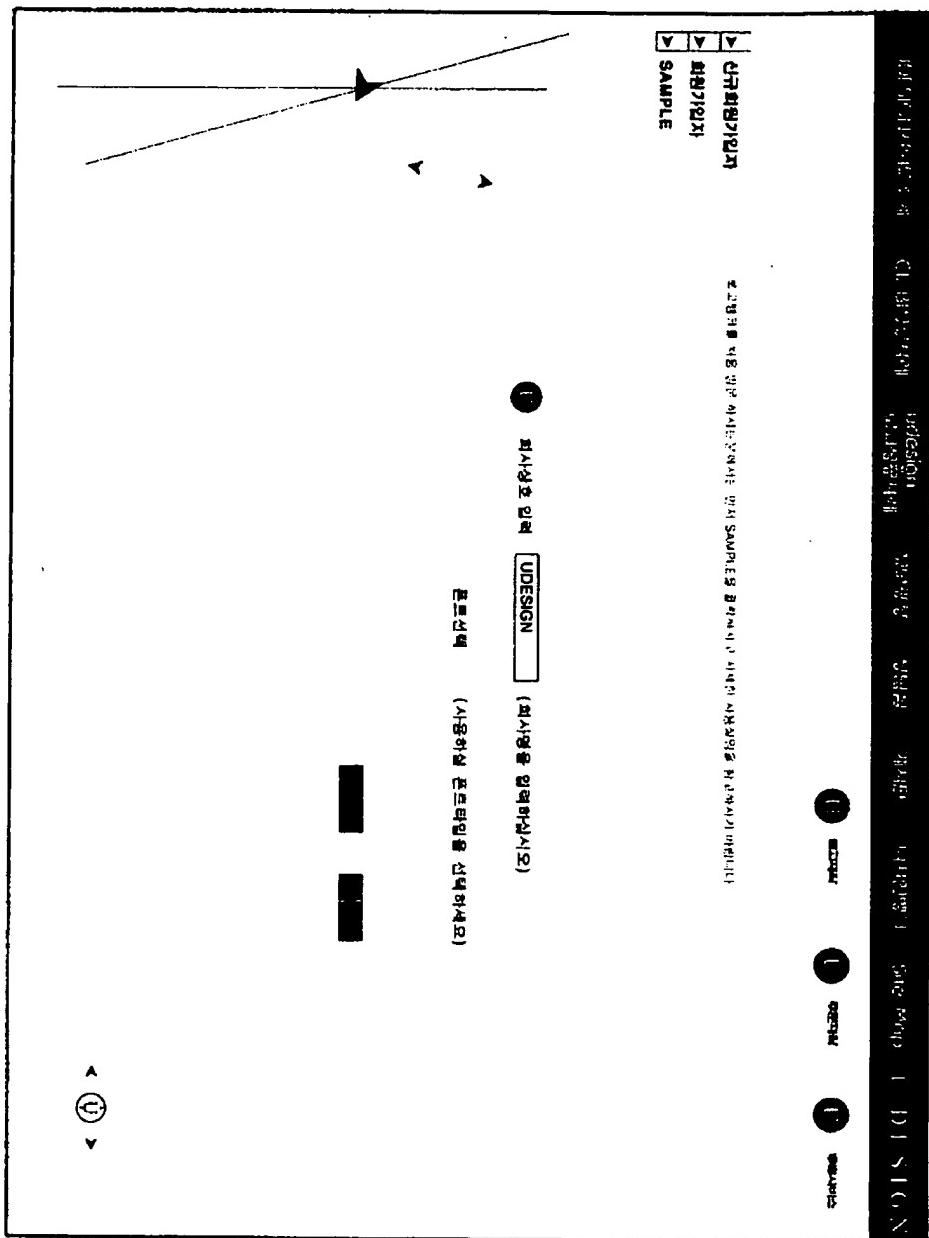
도면24



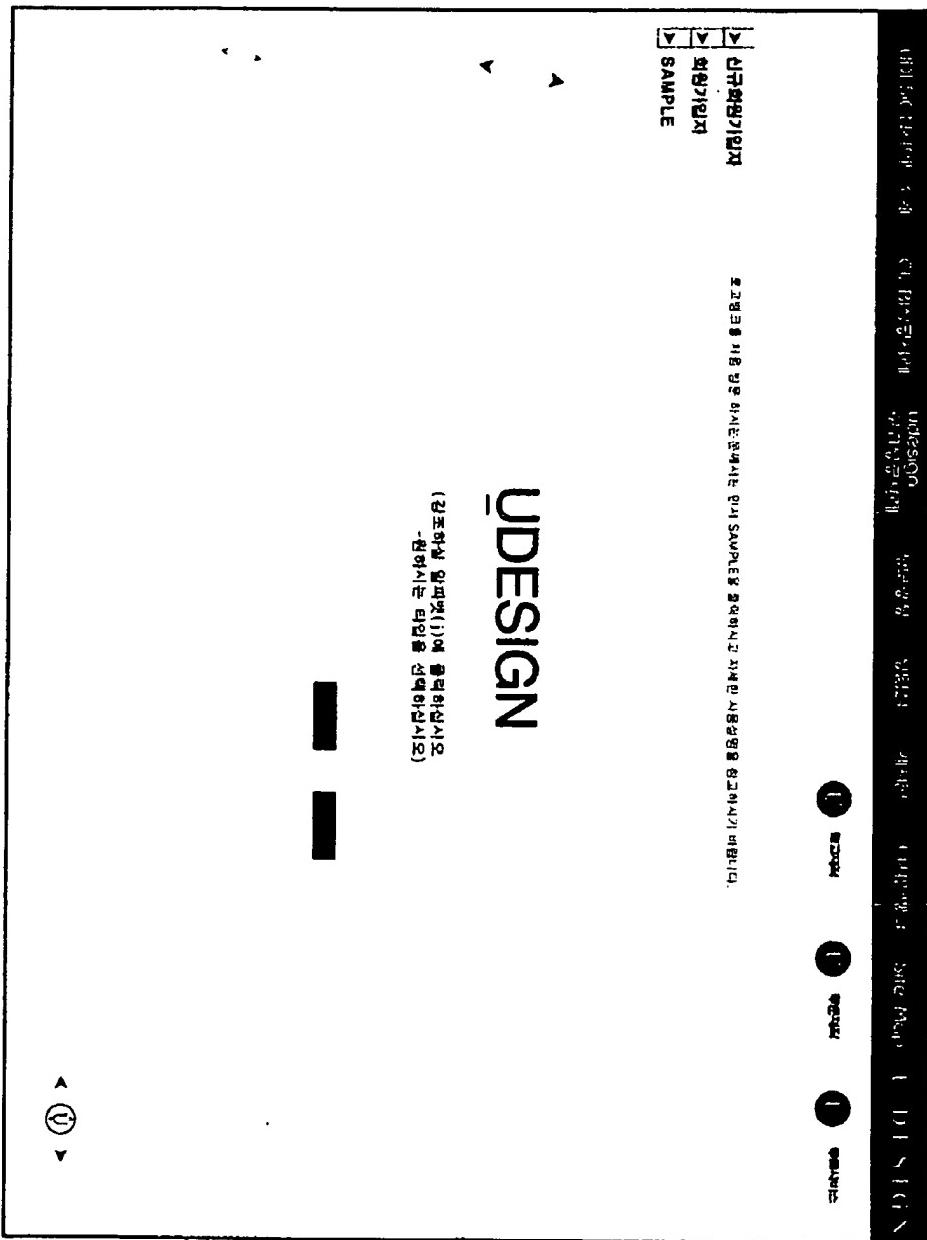
도면25



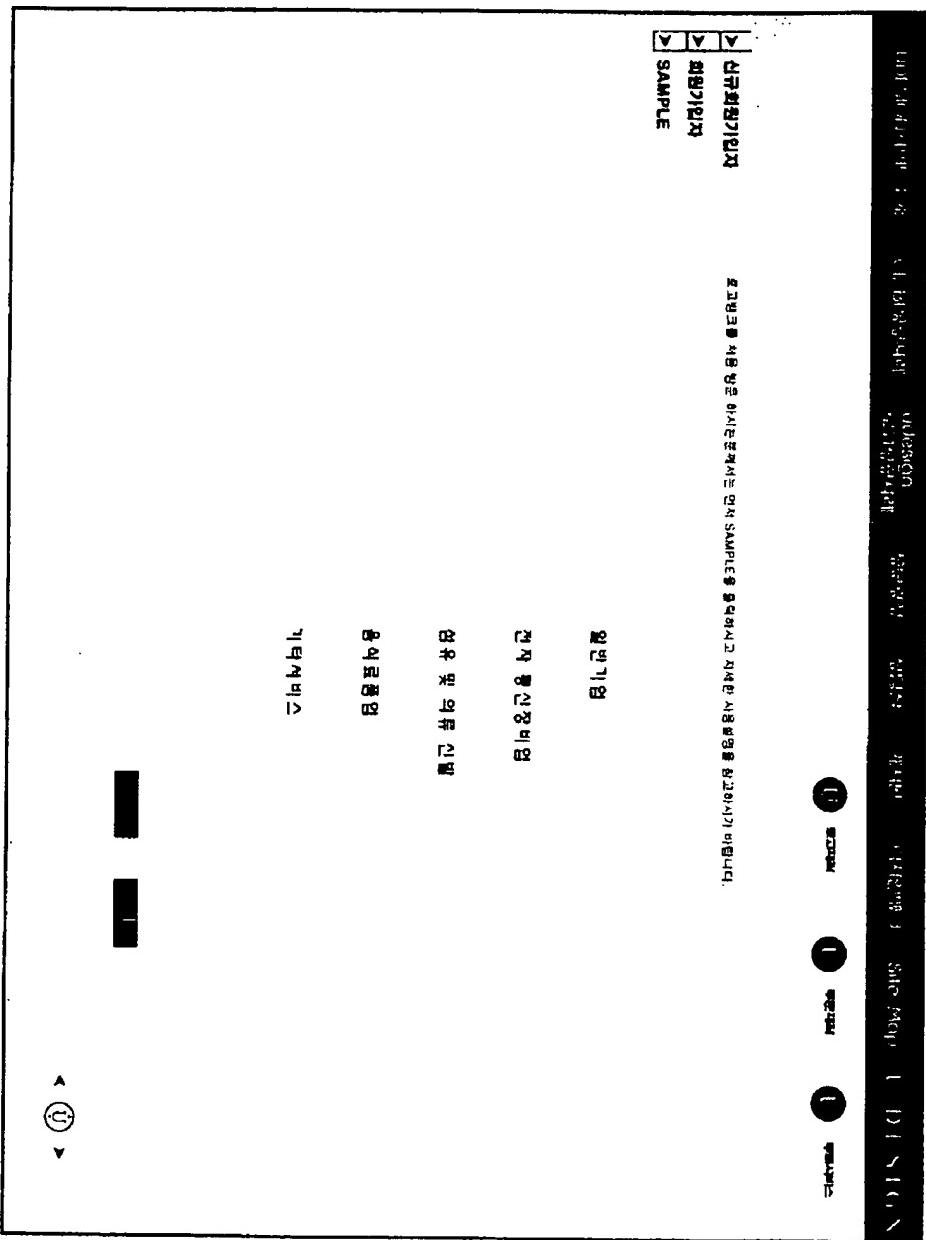
도면26



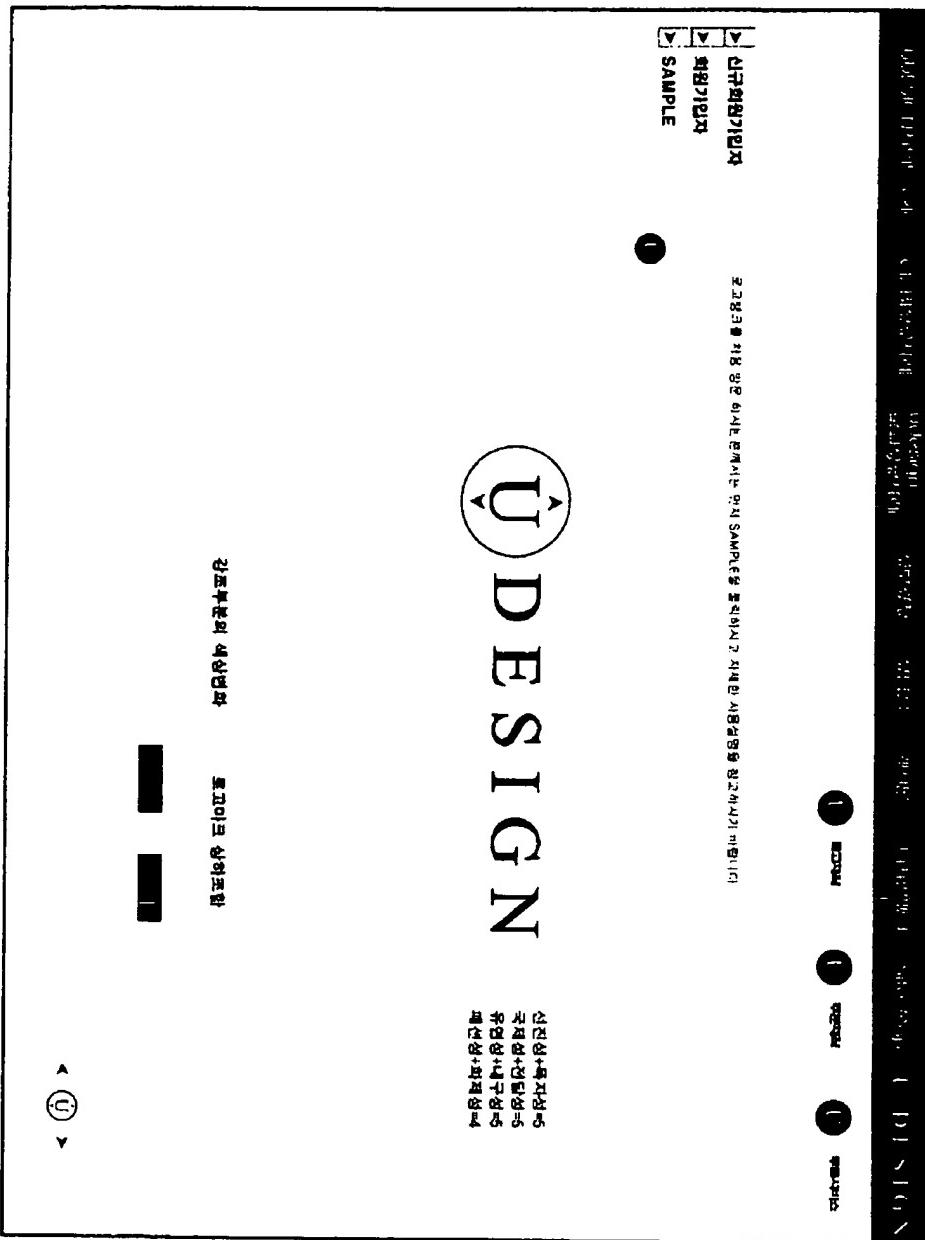
도면27

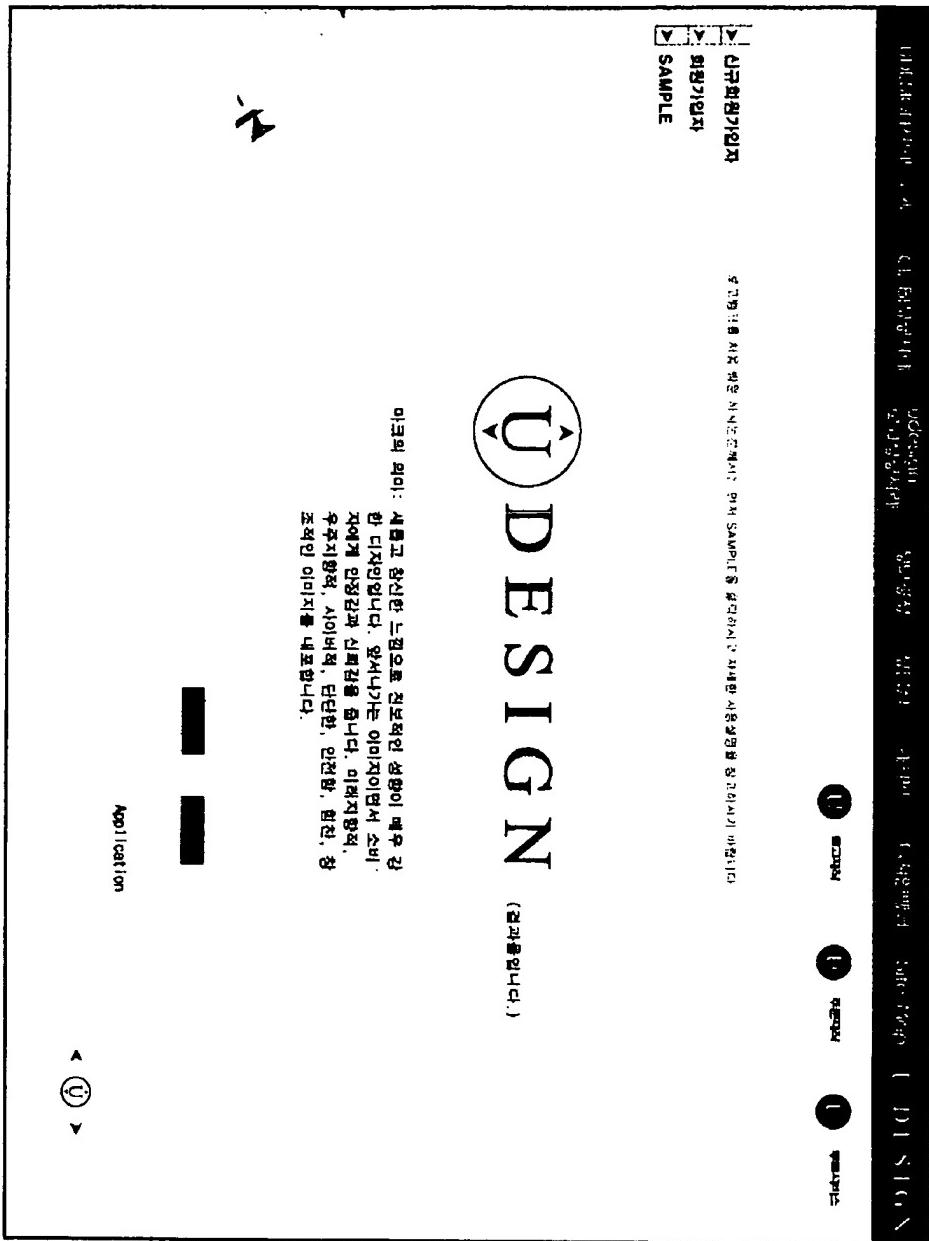


도면28

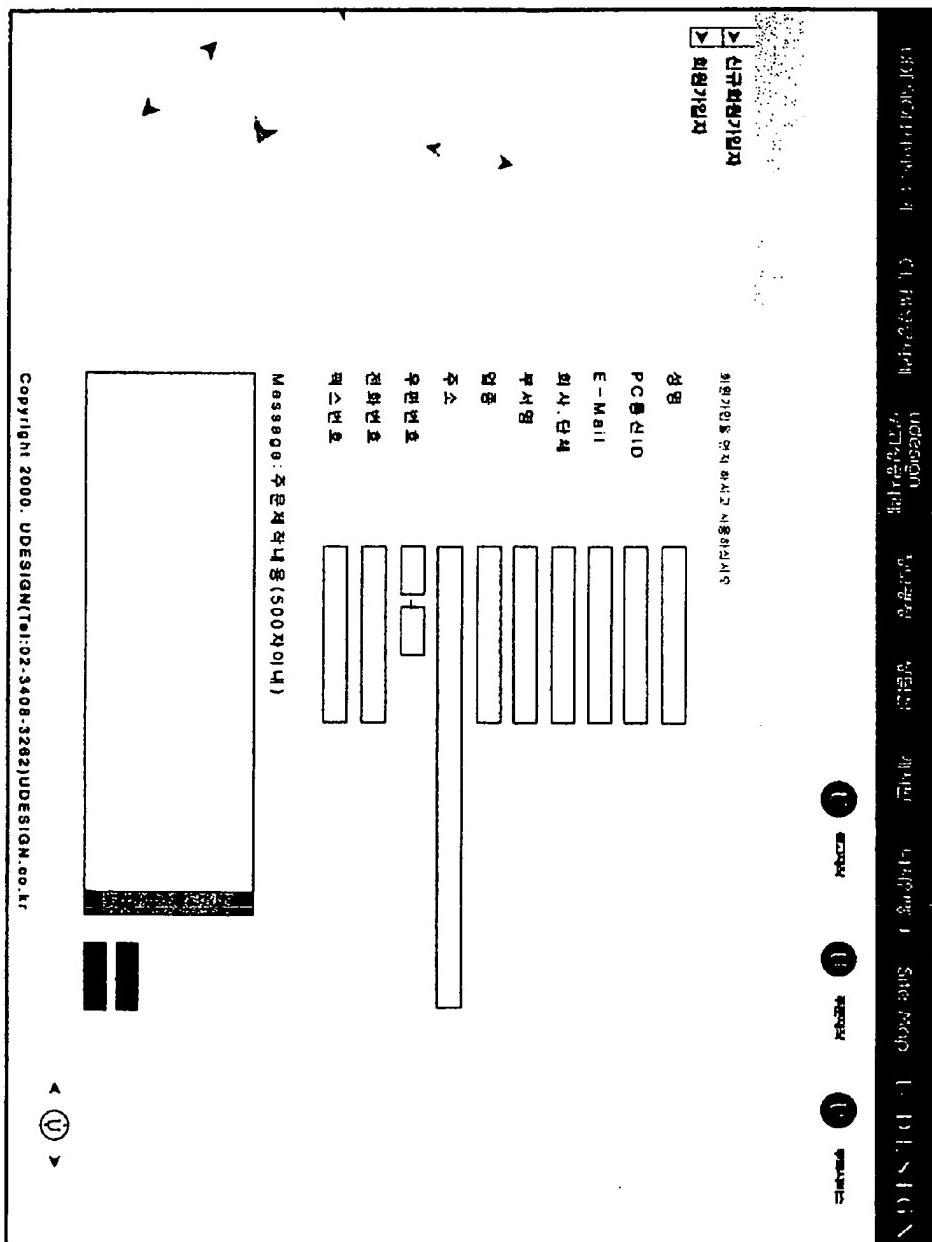


도면29

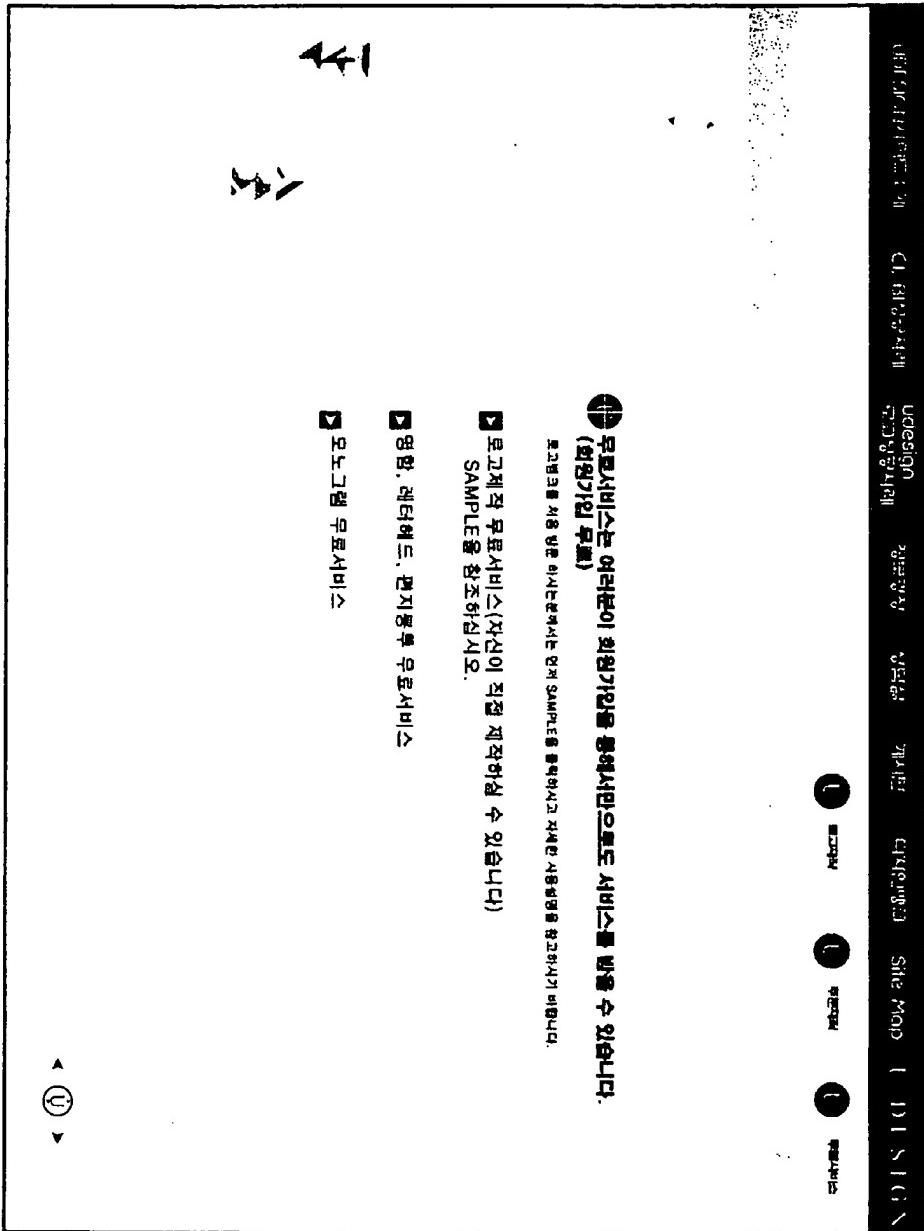




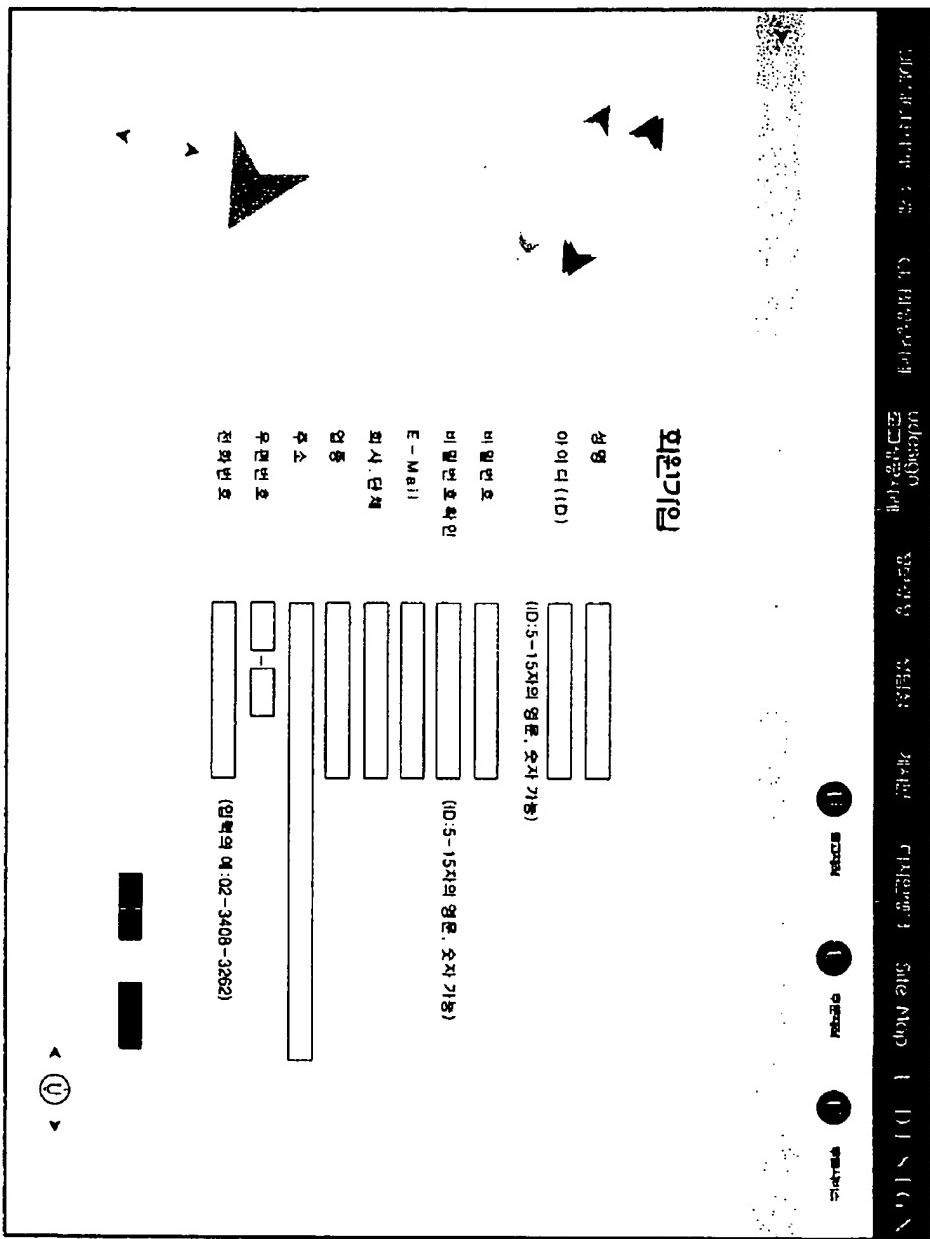
도면31



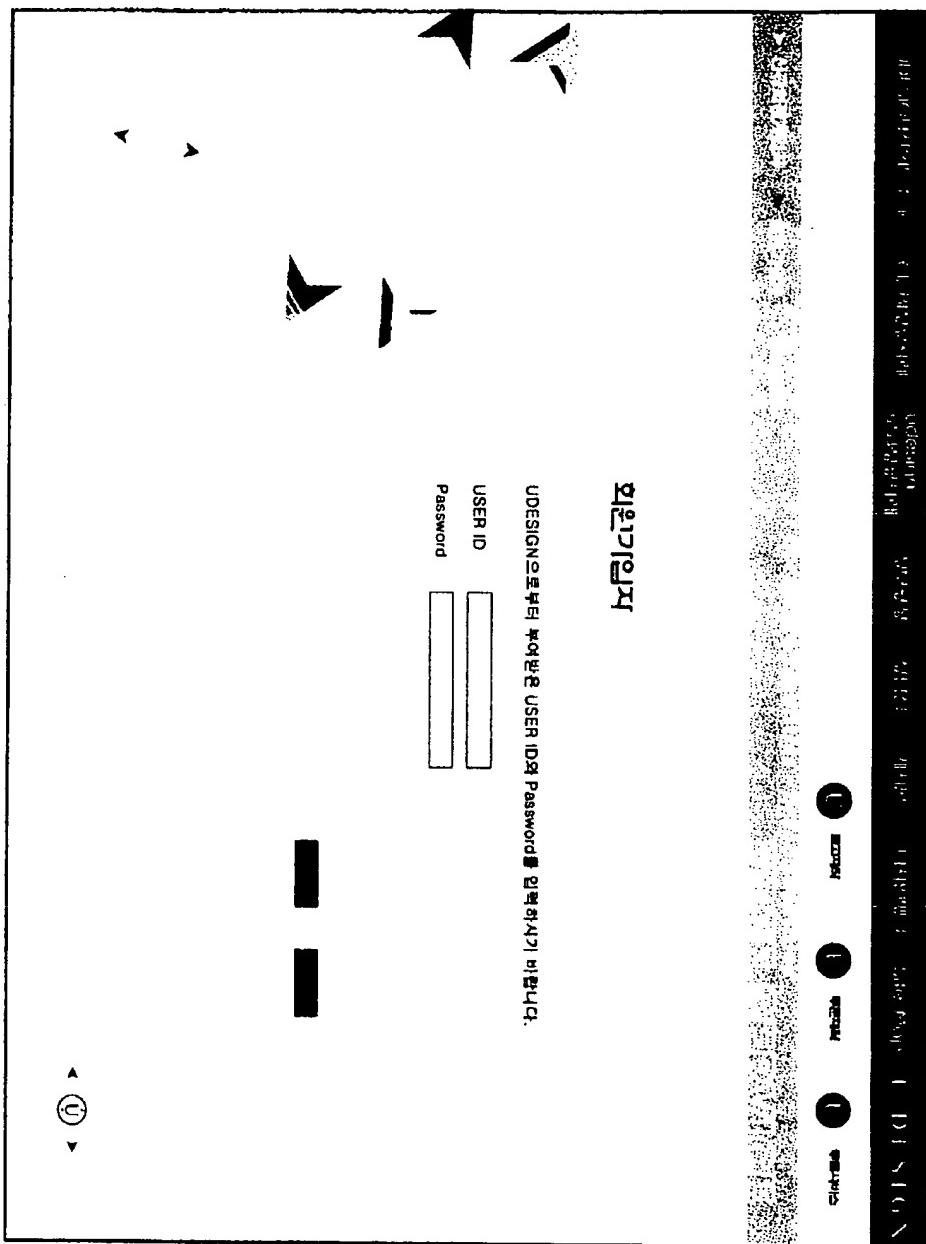
도면32



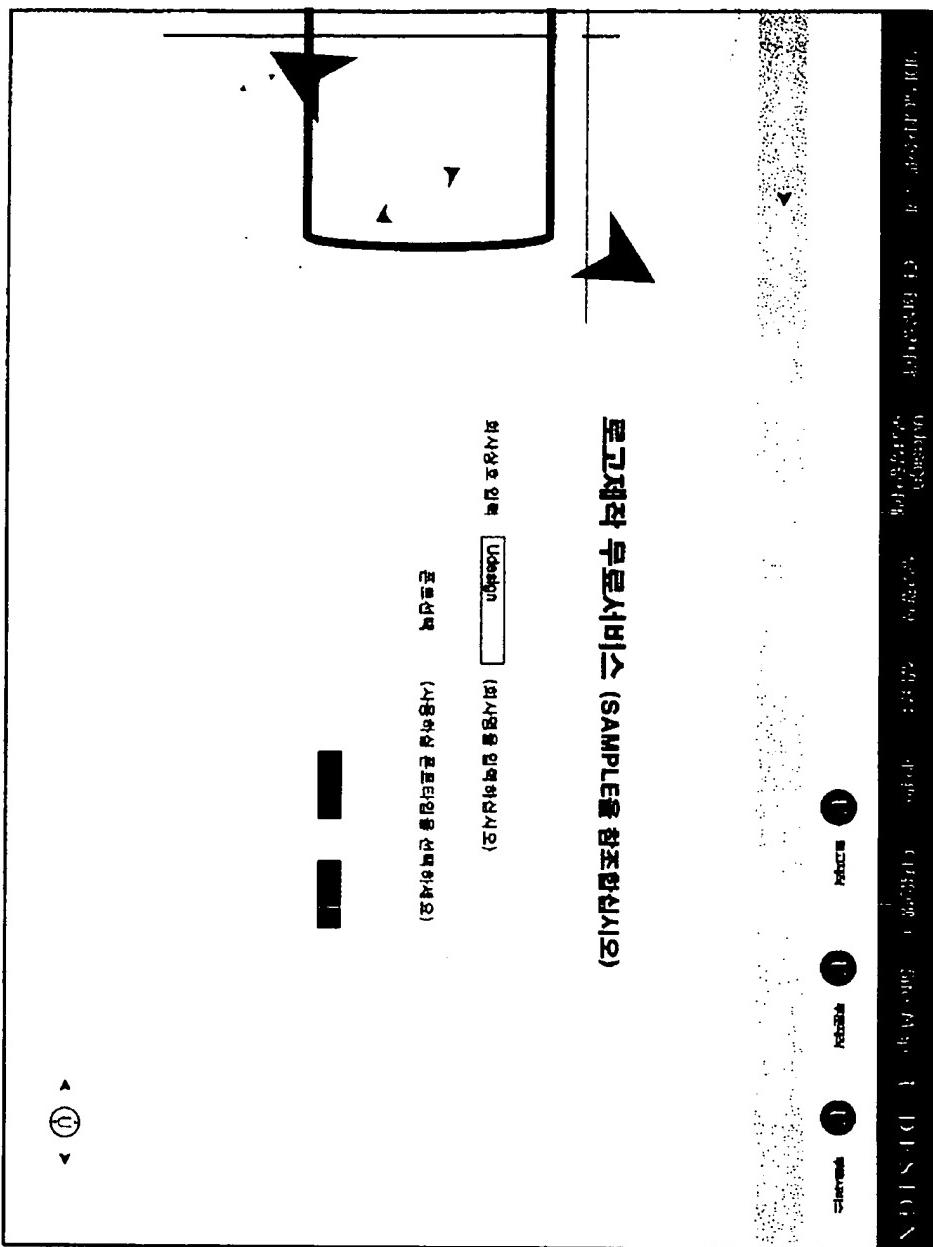
도면33



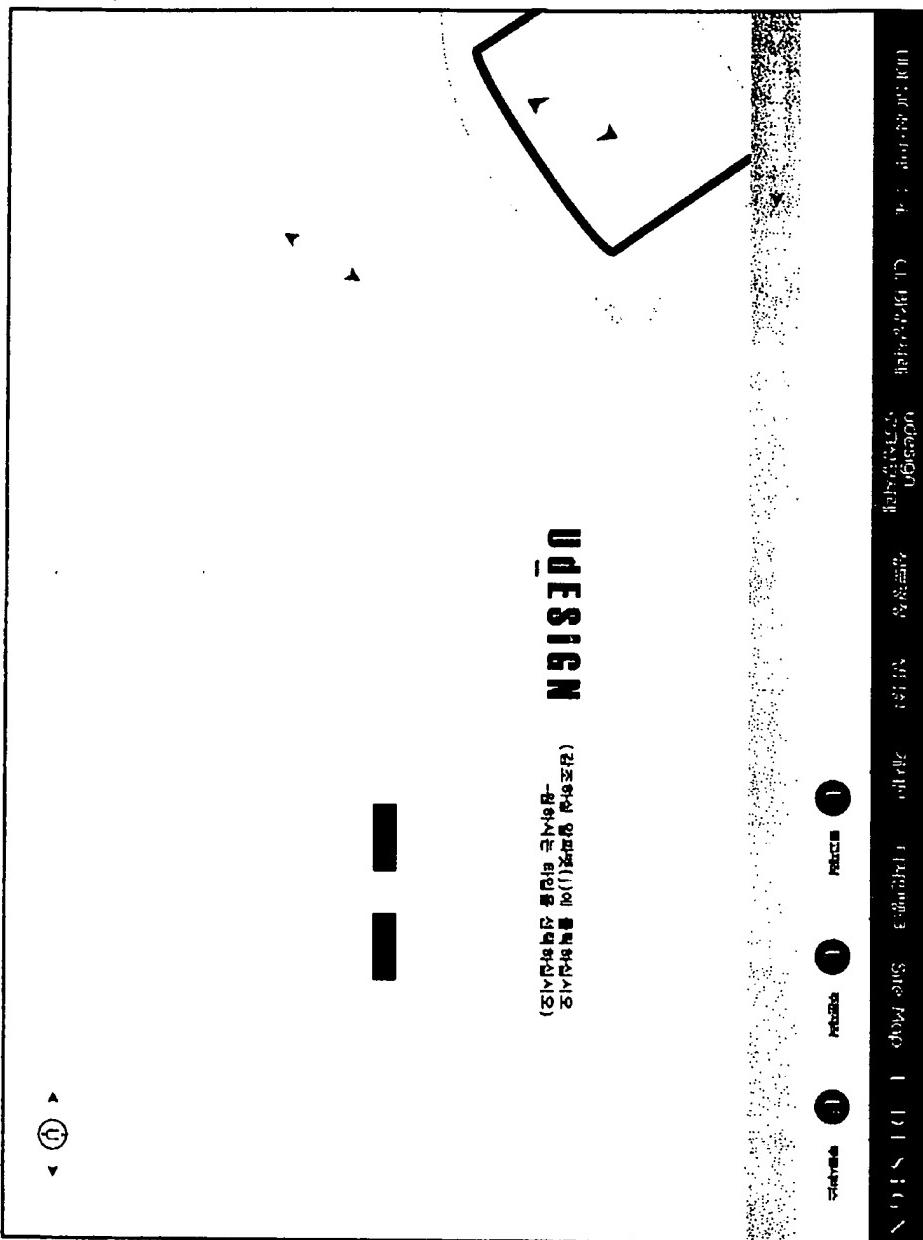
도면34



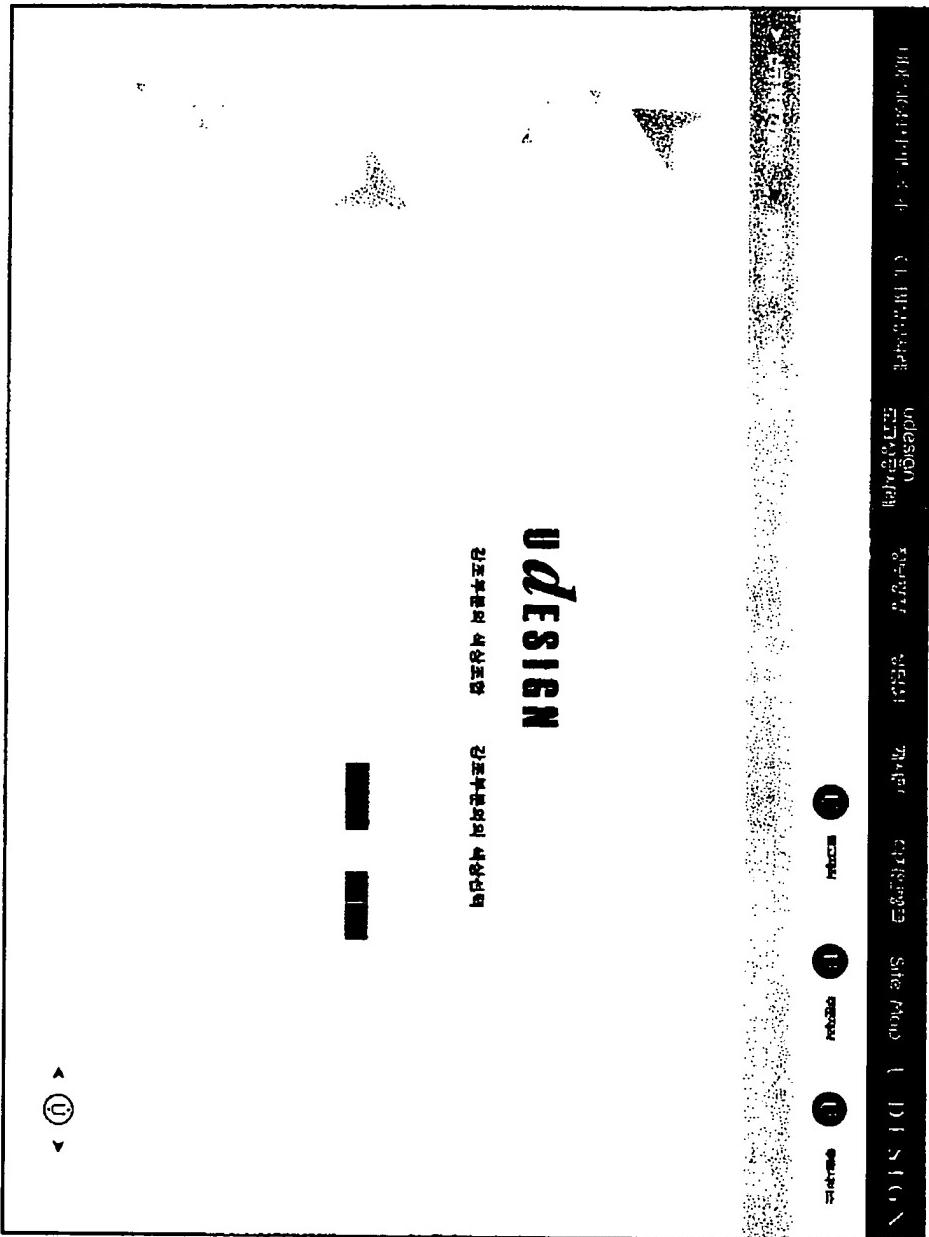
도면35



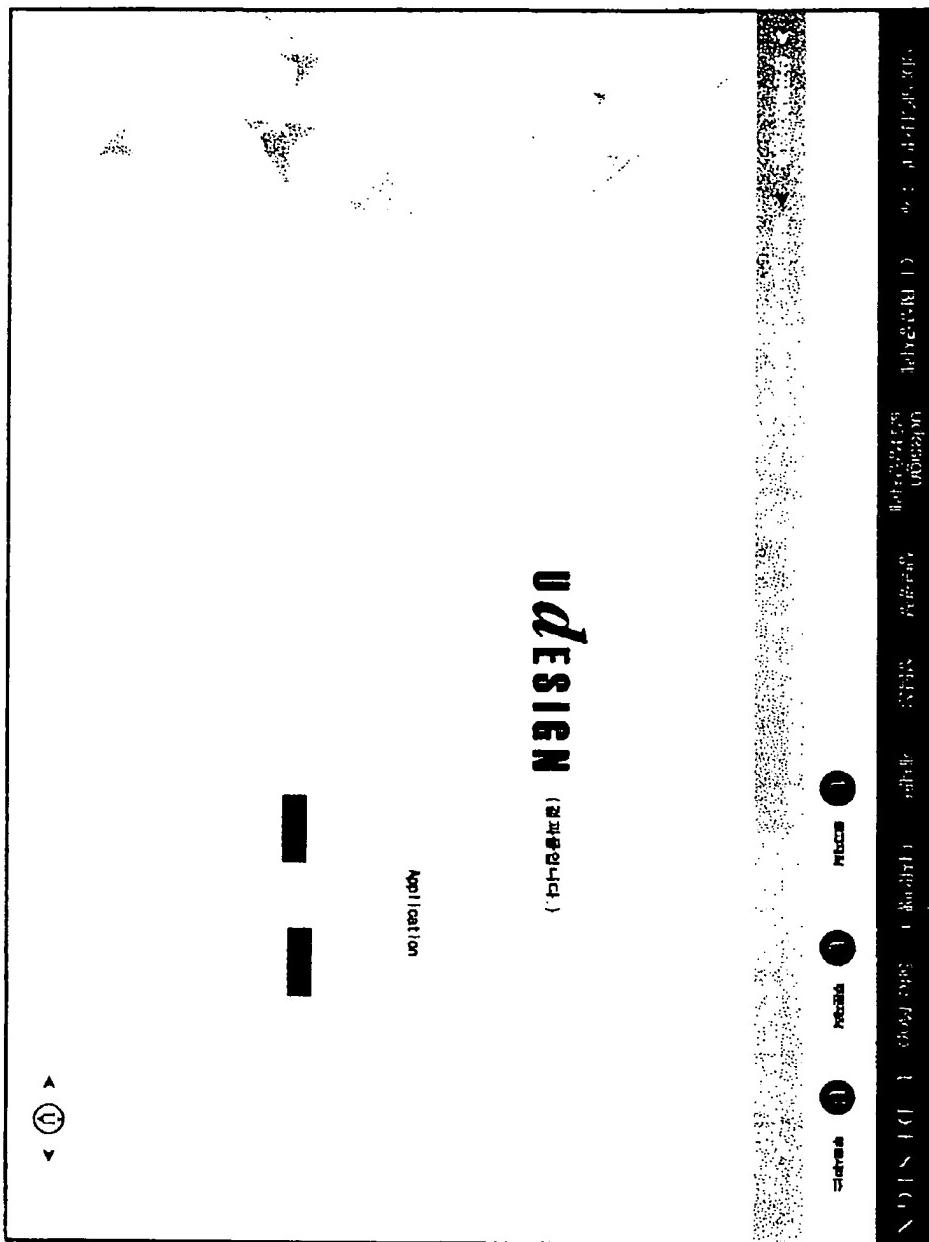
도면36



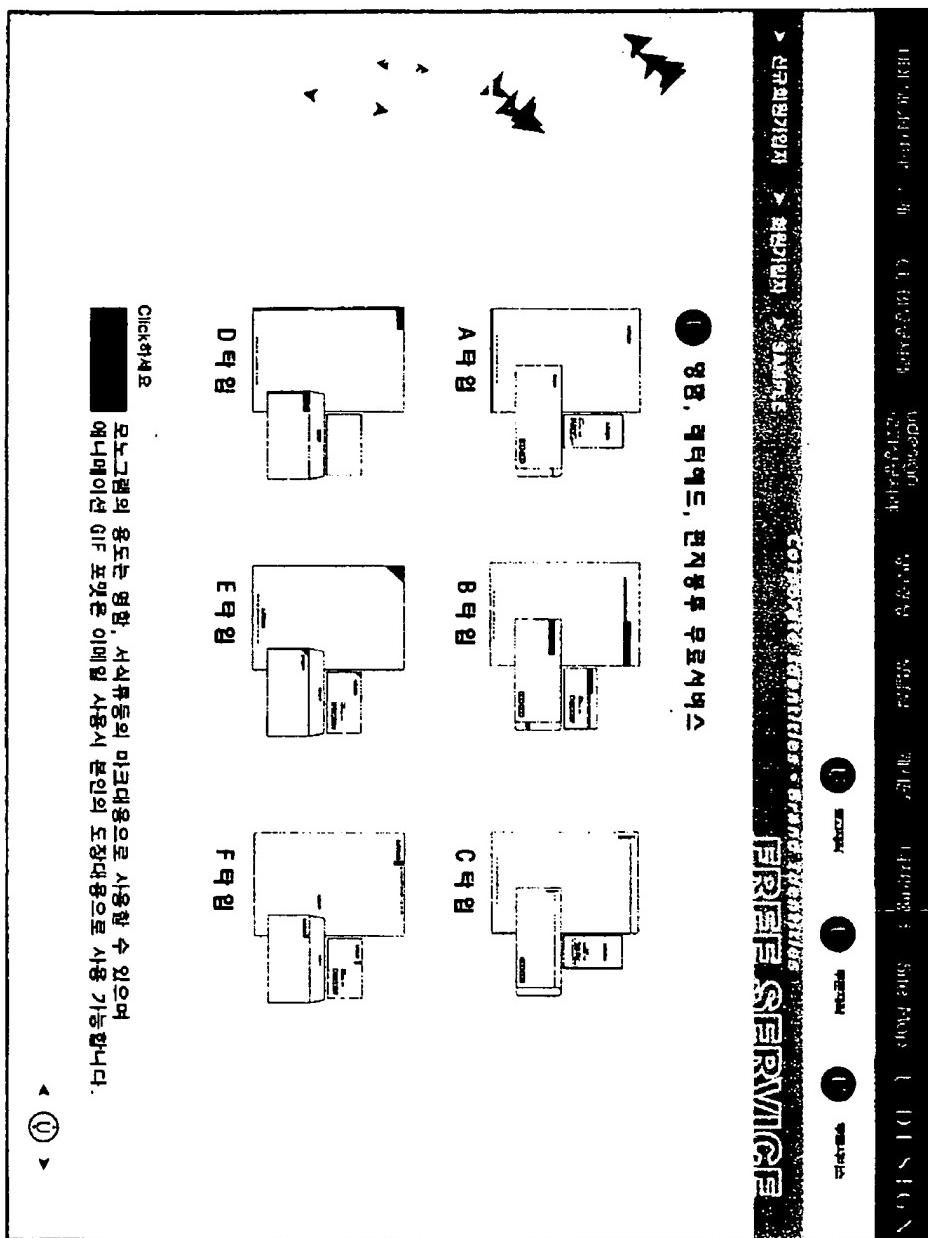
도면37



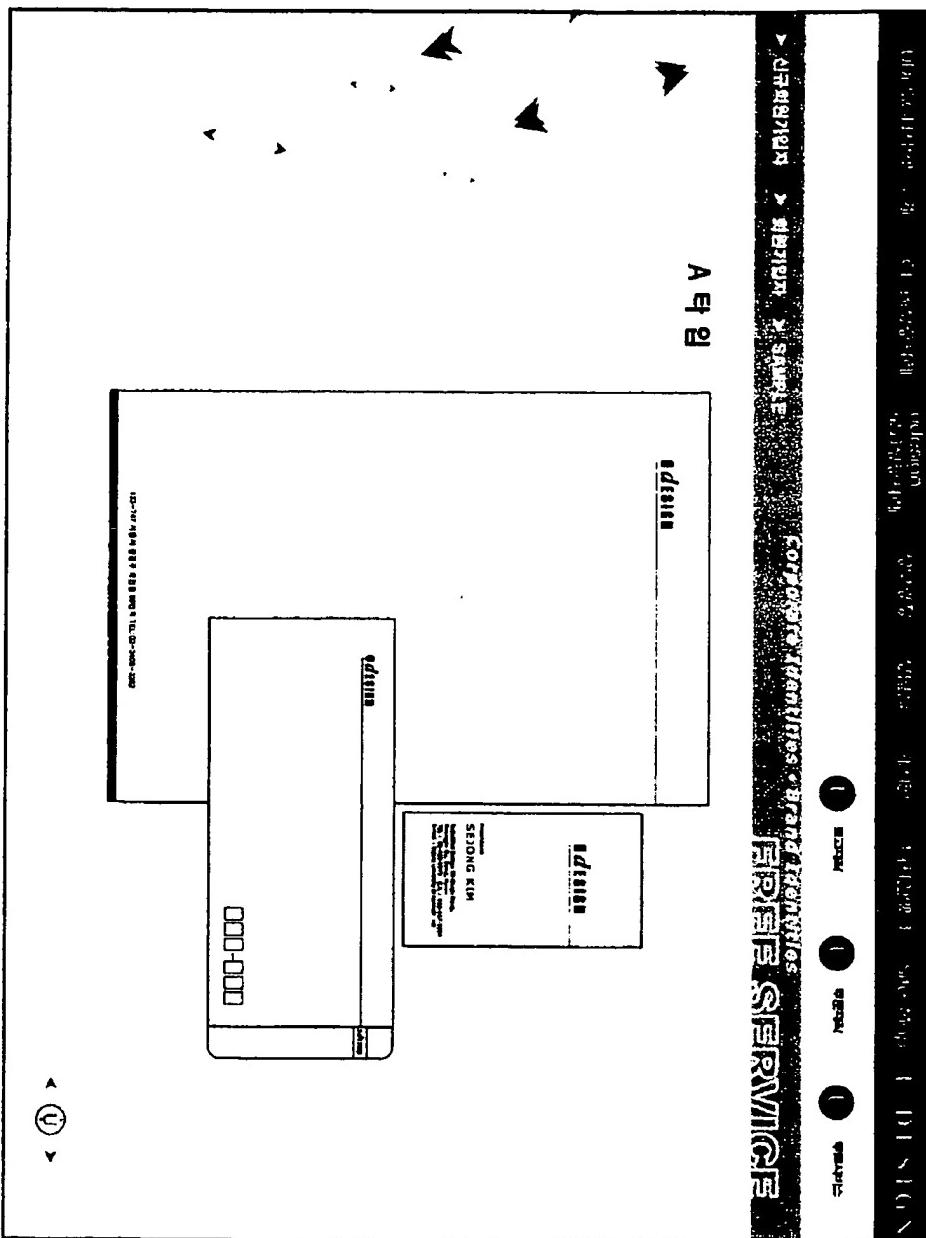
도면38



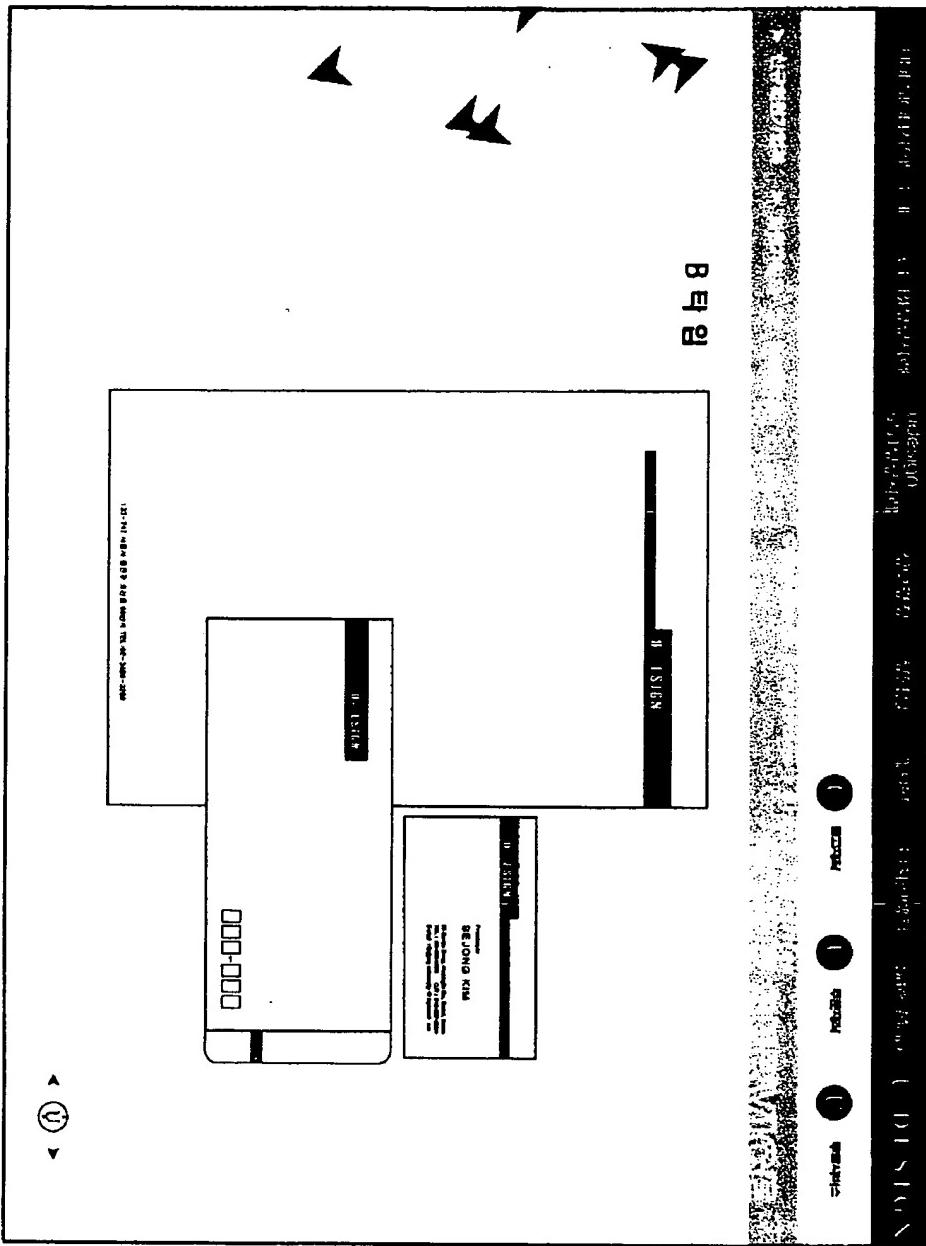
도면39



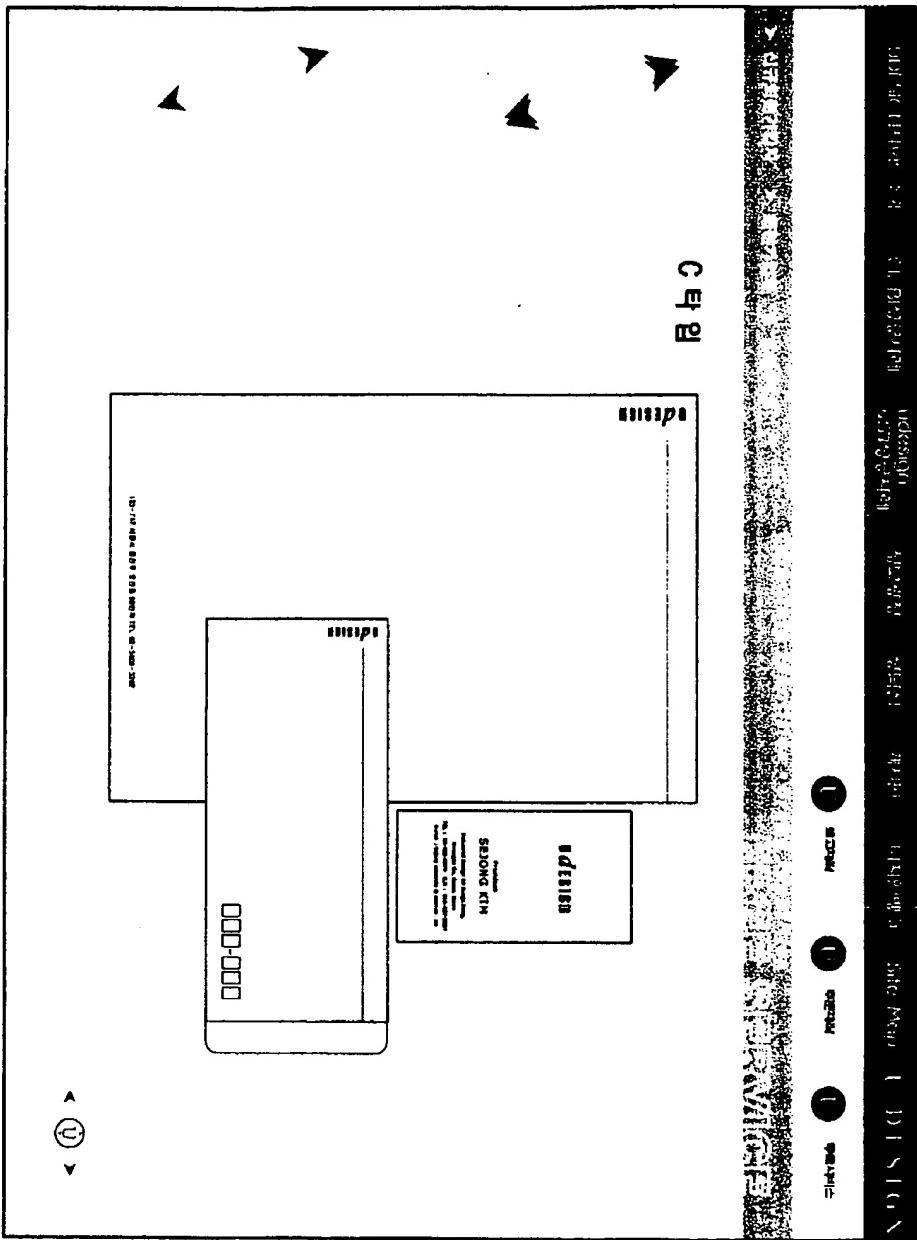
도면40



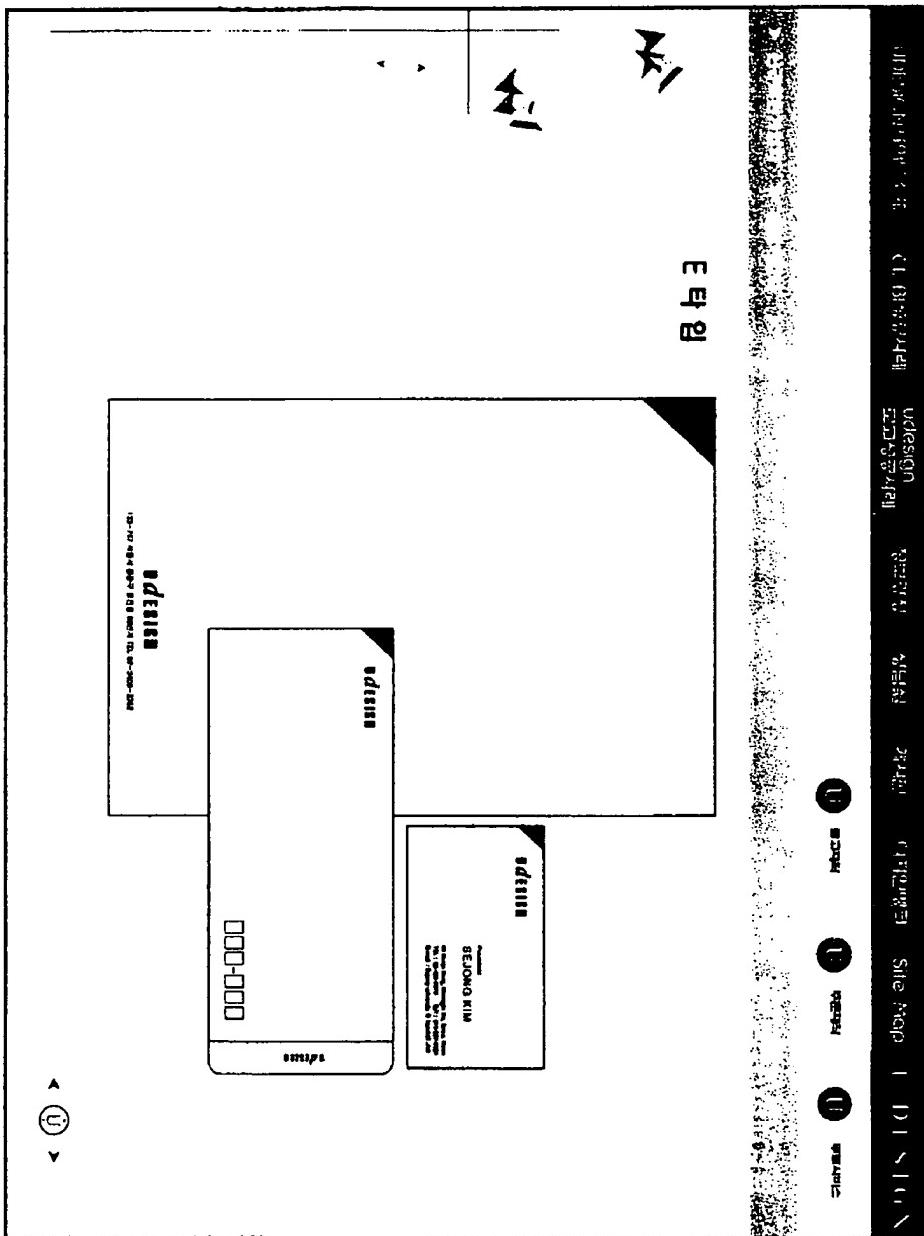
도면41



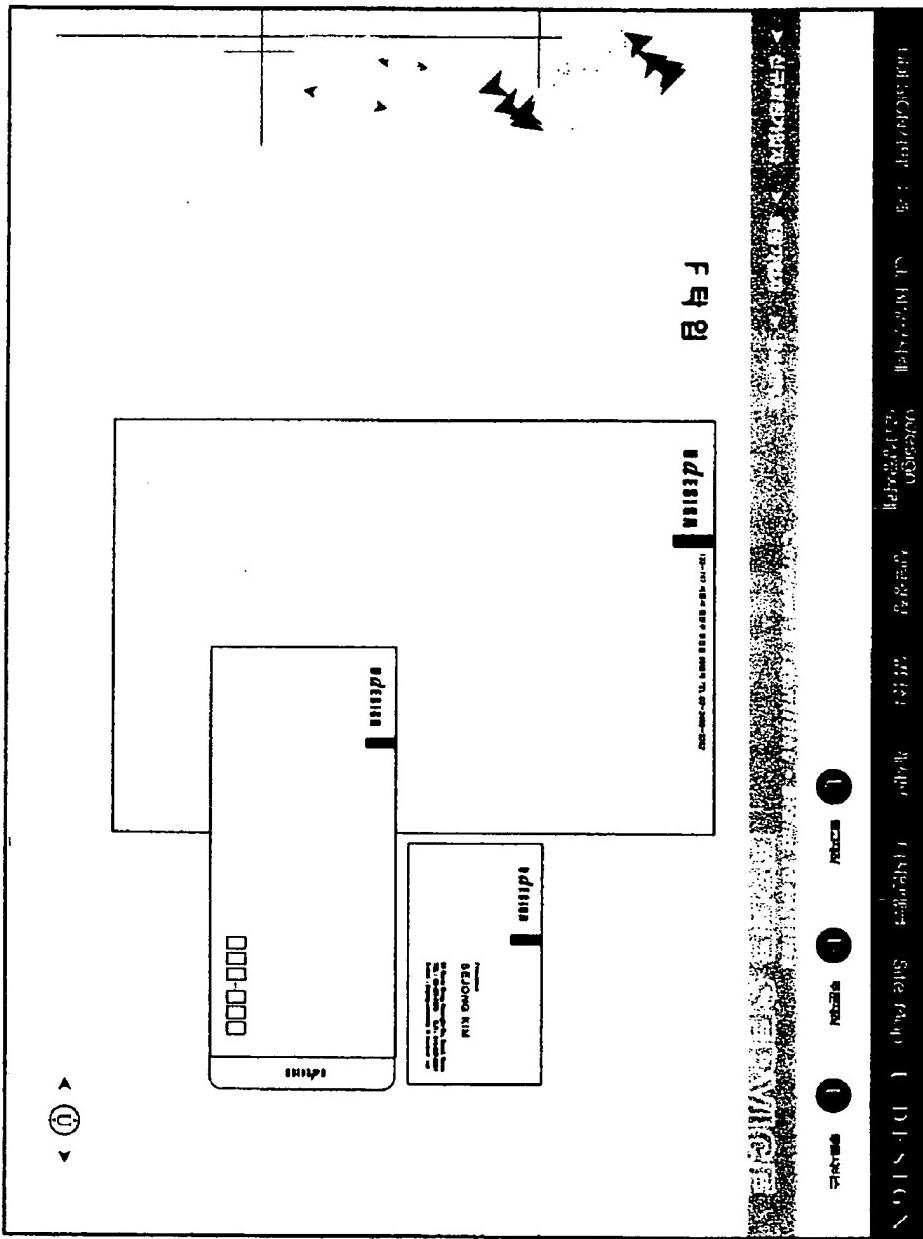
도면42



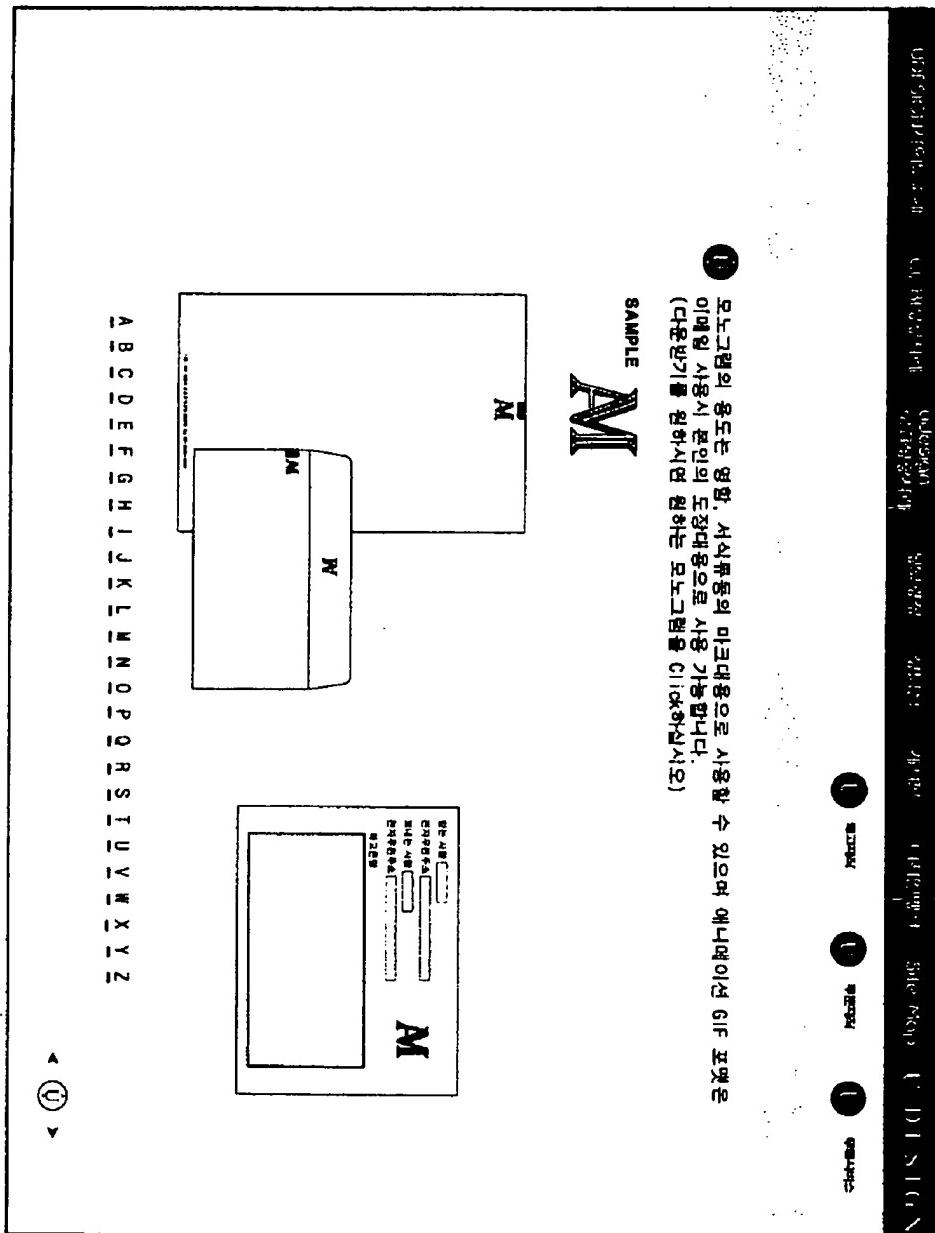
도면43



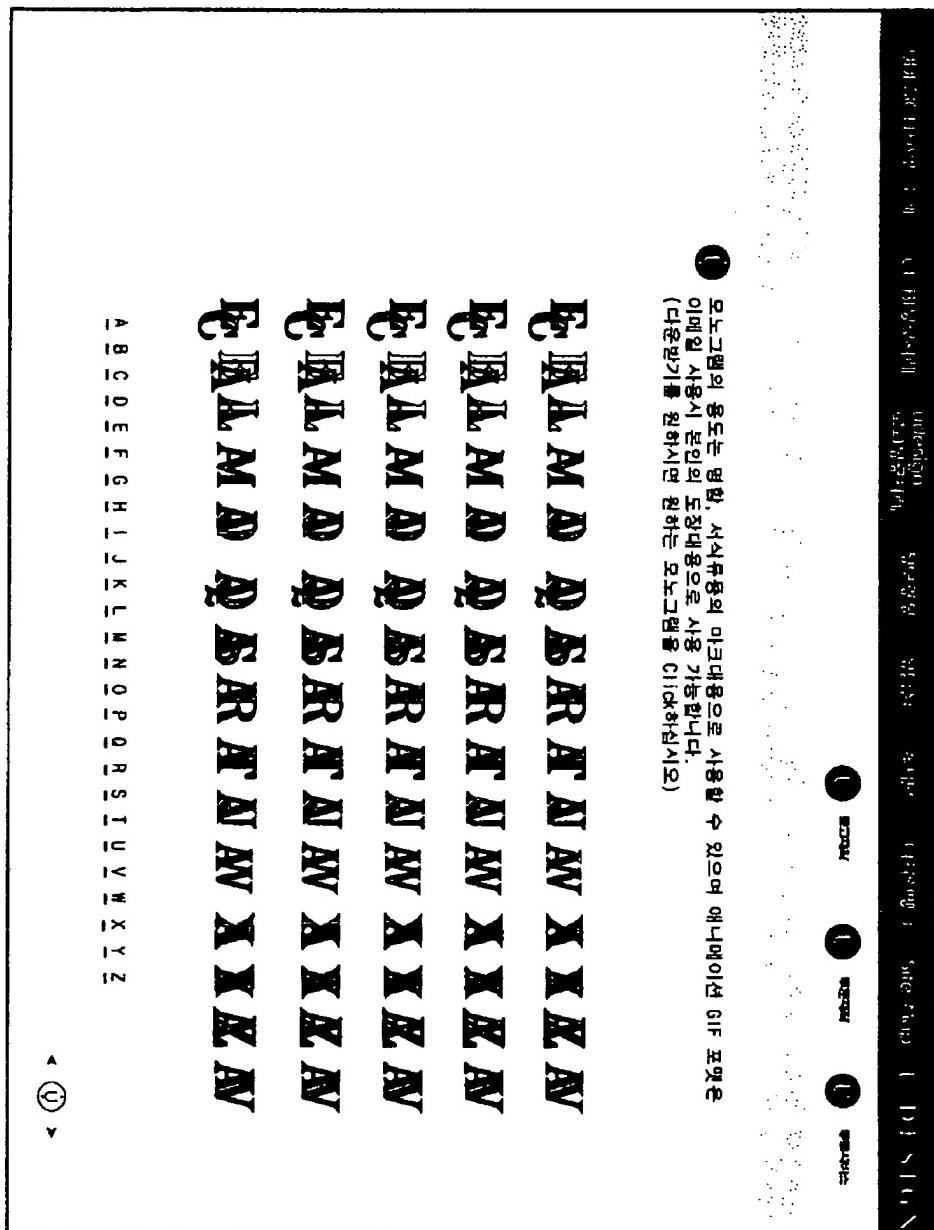
도면44



도면45



도면46



● 모노그램의 용도는 명함, 서식류등의 마크내용으로 사용할 수 있으며 애니메이션 GIF 포맷은
이메일 사용시 본인의 도장내용으로 사용 가능합니다.
(다운로드를 원하시면 원하는 모노그램을 Click하십시오)